KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

2006.
XI. Évf. 3. Szám
375 Ft
Előfizetve:
300 Ft

XBOX • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • IBM PC



PSP, PS2
GTA - LIBERTY CITY
CSALÁSOK

PSP, PS2, XB
NASCAR 07
CSALÁSOK

XB
PAINKILLER
CSALÁSOK

PC, PS2, XB
DA VINCI CODE
JÁTÉKLEÍRÁS

06003
9 771217 714004

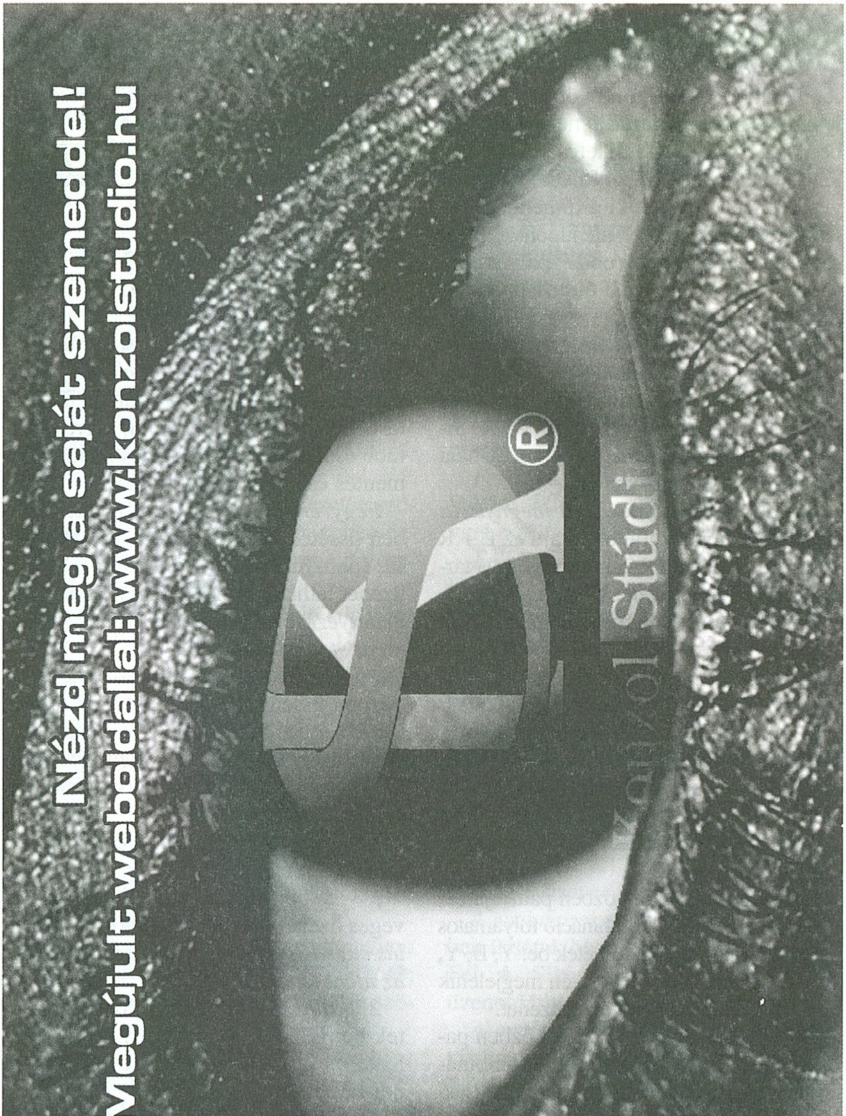
Kódmester füzetek 41.

Radiant
2006

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

Az újságban előforduló jelzések:

PC – Személyi számítógép
XB – Xbox
X360 – Xbox 360
PSP – PlayStation Portable
PS2 – PlayStation 2
PS3 – PlayStation 3
DS – Nintendo DS
GC – GameCube
Wii – Nintendo Wii


Nézd meg a saját szemeddel!
Megújult weboldallal: www.konzolstudio.hu

OVER THE HEDGE

XB

Pályaválasztás: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, B, Y, B, B, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. Lépjetek ki a főmenübe, válasszátok a „Continue" menüpontot, mely segítségével a „The Woods" pályára kerültök. A parafatáblánál tudtok pályát és mini játékot választani.

Minden mini játék választható: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, B, Y, Y, X, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Minden speciális mozgás megnyitva: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, B, Y, X, X, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Magasabb tápérték az élelmiszerekben: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, B, Y, B, X, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. A felvett élelmiszerek többet töltenek vissza az életenergia csíkba.

Extra sebzés: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, B, Y, B, Y, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Bónusz képregény 1: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, B, X, X, B, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. A bónusz képregényeket a főmenüben található „Extras" opcióban tekinthetitek meg.

Bónusz képregény 2: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, Y, X, B, X, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. A bónusz képregényeket a főmenüben található „Extras" opcióban tekinthetitek meg.

GRAND THEFT AUTO – LIBERTY CITY STORIES

PS2

Figyelmeztetés a csalásokkal kapcsolatban: Mielőtt bármelyik csalást alkalmaznátok, mentsétek az aktuális játékállást. Erre azért kell ügyelni, mert a legtöbb csalás hatása nem kapcsolható ki, és mentés esetén is aktív marad.

Fegyverek (első kollekció): Játék közben üssétek be: Fel, ■, ■, Le, Bal, ■, ■, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. *Megjegyzés: A csalás engedélyezésével jelentősen lecsökken az utcai statisztikátok.*

Fegyverek (második kollekció): Játék közben üssétek be: Fel, ●, ●, Le, Bal, ●, ●, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. *Megjegyzés: A csalás engedélyezésével jelentősen lecsökken az utcai statisztikátok.*

Fegyverek (harmadik kollekció): Játék közben üssétek be: Fel, ×, ×, Le, Bal, ×, ×, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. *Megjegyzés: A csalás engedélyezésével jelentősen lecsökken az utcai statisztikátok.*

250,000 dollár: Játék közben üssétek be: L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Energia visszatöltés (piros csík): Játék közben üssétek be: L1, R1, ×, L1, R1, ■, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. Vezetés közben megjavítja az autót.

Testpajzs (kék csík): Játék közben üssétek be: L1, R1, ●, L1, R1, ×, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A körözési szint kikapcsolása: Játék közben üssétek be: L1, L1, ▲, R1, R1, ×, ■, ●. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A körözési szint bekapcsolása: Játék közben üssétek be: L1, R1, ■, L1, R1, ▲, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Felrobban minden autó: Játék közben üssétek be: L1, L1, Bal, L1, L1, Jobb, ×, ■. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A járművek könnyebb kormányzása: Játék közben üssétek be: L1, Fel, Bal, R1, ▲, ●, Le, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. Bizonyos sebességhatár felett ha lenyomjátok az L3 gombot, ugrik egyet az autó.

Rhino, a tank előhívása: Játék közben üssétek be: L1, L1, Bal, L1, L1, Jobb, ▲, ●. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Trashmaster, a kukásautó előhívása: Játék közben üssétek be: ▲, ●, Le, ▲, ●, Fel, L1, L1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Több fekete színű jármű a forgalomban: Játék közben üssétek be: ●, ●, R1, ▲, ▲, L1, ■, ■. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Több fehér színű jármű a forgalomban: Játék közben üssétek be: ×, ×, R1, ●, ●, L1, ▲, ▲. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Több króm színű autó a forgalomban: Játék közben üssétek be: ▲, R1, L1, Le, Le, R1, R1, ▲. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Vezetés a vízen: Játék közben üssétek be: ●, ×, Le, ●, ×, Fel, L1, L1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A motorkerékpárok kerékméretének megváltoztatása: Játék közben üssétek be: ●, Jobb, ×, Fel, Jobb, ×, L1, ■. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. A csalás többszöri alkalmazása esetén változik a kerékméret.

Agresszív járművezetők: Játék közben üssétek be: ■, ■, R1, ×, ×, L1, ●, ●. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Minden közlekedési lámpa zöldre vált: Játék közben üssétek be: ▲, ▲, R1, ■, ■, L1, ×, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Napos idő: Játék közben üssétek be: L1, L1, ●, R1, R1, ■, ▲, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Felhőtlen égbolt: Játék közben üssétek be: Fel, Le, ●, Fel, Le, ■, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Felhős égbolt: Játék közben üssétek be: Fel, Le, ×, Fel, Le, ▲, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Esős idő: Játék közben üssétek be: Fel, Le, ■, Fel, Le, ●, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Ködös idő: Játék közben üssétek be: Fel, Le, ▲, Fel, Le, ×, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A gyalogosok egymásra támadnak: Játék közben üssétek be: L1, L1, R1, L1, L1, R1, Bal, ■. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A gyalogosok rád támadnak: Játék közben üssétek be: L1, L1, R1, L1, L1, R1, Fel, ▲. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A gyalogosok fegyvert kapnak: Játék közben üssétek be: R1, R1, L1, R1, R1, L1, Jobb, ●. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A gyalogosok követnek téged: Játék közben üssétek be: Le, Le, Le, ▲, ▲, ●, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Gyorsabban telik a játékidő: Játék közben üssétek be: L1, L1, Bal, L1, L1, Jobb, ●, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. Ismételt bevitelkor kikapcsolódik a csalás.

Gyorsabb játékmenet: Játék közben üssétek be: R1, R2, L1, R1, R1, L1, Le, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Lassabb játékmenet: Játék közben üssétek be: R1, ▲, ×, R1, ■, ●, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Nagy fej mindenkinek: Játék közben üssétek be: Le, Le, Le, ●, ●, ×, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Készítők listája: Játék közben üssétek be: L1, R1, L1, R1, Fel, Le, L1, R1. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Öngyilkosság: Játék közben üssétek be: L1, Le, Bal, R1, ×, ●, Fel, ▲. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

BLOODRAYNE 2

PC

Játék közben pauzáljatok, majd a „Cheats" menü „Enter Cheat" opciójában folyamatos szövegként gépeljétek be a következő kódszavakat. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Unlocked!" szöveges üzenet. A kódok aktiválását a „Cheats" menüben tudjátok megtenni.

WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF: Mesterkód. A „Cheats" menüben rengeteg dolog megnyílik a hatására. A főmenübe lépve, az „Extras" opcióban választhatóvá válik az összes kép, mozi, öltözet és minden pálya.

UBER TAINT JOAD DURF KWIS: Isten mód. A „Cheats" opcióban megjelenik a „God Mode" menüpont.

BLANK UGLY PUSTULE EATER: Minden extra tulajdonság. A „Cheats" opcióban megjelenik az „Enable All Powers" menüpont. *Megjegyzés: Ez a csalás nincs hatással a játék befejezésére.*

NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE: Energia visszatöltés. A „Cheats" opcióban megjelenik a „Restore Health" menüpont. Ha fogytán az energiátok, válaszátok ki a menüpontot, és újult erővel väghattok neki a vérontásnak.

TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE: Végtelen egészség. A „Cheats" opcióban megjelenik az „Unlimited Health" menüpont. Először hívjátok elő a „God Mode" csalást, és csak azután az „Unlimited Health"-ot.

NAKED JUGGY RESISTANCE PACY: Bőséges vérszomj. A „Cheats" opcióban megjelenik a „Fill Bloodlust" menüpont.

WHACK THIS MOLESTED NINJA: Muníció visszatöltés. A „Cheats" opcióban megjelenik a „RefillAmmo"menüpont.

UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF: Végtelen muníció. A „Cheats" opcióban megjelenik az „Unlimited Ammo" menüpont.

PIMP REAP DARK DARK MUSE: Végtelen dühöngés. A „Cheats" opcióban megjelenik az „Unlimited Rage" menüpont.

DODGE THIS MOIST PIMP: Féktelen darabolás. A „Cheats" opcióban megjelenik a „Gratuitous Dismemberment" menüpont.

FAKE BUST CUNNINGLY DISTORTED: Juggy mód. A „Cheats" opcióban megjelenik a „Juggy Mode" menüpont.

CARGO FIRE IMP KAK: 1,000 vérengzés pont. A „Cheats" opcióban megjelenik a „Credit Carnage 1,000 Points" menüpont.

LATE NURTURE QWEEF SUPER: 1,000 fegyver pont. A „Cheats" opcióban megjelenik a „Credit Gun 1,000 Points" menüpont.

BONE THIS CURRY VOTE: Minden kombó engedélyezése. A „Cheats" opcióban megjelenik a „Enable All Combos" menüpont.

WHISKEY FAKE KABLOW SHOOT: Minden fegyver mód. A „Cheats" opcióban megjelenik az „Enable All Gun Modes" menüpont. *Megjegyzés: Ez a csalás nincs hatással mindegyik fegyverre.*

BLUE GREEN PURPLE IMP: Az ellenfelek tehetetlenül állnak. A „Cheats" opcióban megjelenik az „Enemies" menüpont.

QUANTUM LAMENT DISTORTED DOTING: A játék sebességének megváltoztatása. A „Cheats" opcióban megjelenik a „Time Factor" menüpont.

ANOMALIES ARE JUAN INSULATED: Pályaválasztás. A főmenüből lépjetek az „Extras" opcióba, majd a „Choose Level" menübe. Itt tudtok kezdőszintet választani.

PENSION REAP SUPER VULGAR: Minden videobejátszás választható. A főmenüből lépjetek az „Extras" opcióba, majd a „Movies" menübe.

THIS DARK DISTORTED REALITY: „Overlord" mód. A főmenüből lépjetek az „Extras" opcióba. Itt találjátok az „Overlord Mode" menüpontot.

WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY: Egyéb öltözetek. A főmenüből lépjetek az „Extras" opcióba, majd az „Outfits" menübe. Itt tudtok más ruhákat választani.

ARDENT HUNGRY NAKED NINJA: Képbemutatók. A főmenüből lépjetek az „Extras" opcióba, majd a „Slideshows" menübe.

ROGUE TROOPER

XB

Sérthetetlenség: Az „Extras" menüben üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, klikk a Bal analógkaron, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „ ... Infinite Health Cheat!" szöveges üzenet. Játék közben, pauzálás után aktiváljátok a „Cheats" menüben.

„Hippy Blood" mód: Az „Extras" menüben üssétek be: Fehér, Jobb, Y, Le, R, Fehér. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „ ... Hippy Blood Cheat!" szöveges üzenet. Hatására a kifröccsenő vér, színes virágokká változik. Játék közben, pauzálás után aktiváljátok a „Cheats" menüben.

„Low Gravity Ragdoll" mód: Az „Extras" menüben üssétek be: X, X, Y, Y, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „ ... Low Gravity Ragdoll Cheat!" szöveges üzenet. Az ellenfelek haláluk után rongybabaként röppennek tova, ha szétlövitek a hátukon lévő tartályt. Játék közben, pauzálás után aktiváljátok a „Cheats" menüben.

„Extreme Ragdoll" mód: Az „Extras" menüben üssétek be: Fel, Fel, Fel, Fekete, Fekete, Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „ ... Extreme Ragdoll Cheat!" szöveges üzenet. Hatása mint az előző esetben, csak keményebb formában. Játék közben, pauzálás után aktiváljátok a „Cheats" menüben.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

PC

A „Cheat" mód aktiválása: Szövegszerkesztővel nyissátok meg a játék főkönyvtárából nyíló „Profiles" mappában található „autoexec.cfg" fájlt, majd az utolsó sorba írjátok be a „setvar dev_console_password = schwinge-des-todes" parancssort. Editálás előtt készítsetek róla biztonsági másolatot. Mentsétek el a változást, azután játék közben a [§] billentyűvel nyissátok le a konzolt és írjátok be a kívánt csalást.

ADD_MONEY (szám): Minden nyersanyagból megkapjátok a beírt értéket, aranyból a százszorosát

ADD_ALL_SPELLS: A kiválasztott hős megkap minden varázslatot

ADD_SKILL (képesség neve): Skill pont növelése

SET_HERO_LUCK_MORALE (szerencse) (morál): Plusz szerencse és morál a kiválasztott hősnek

SHOW_PLAYER_MONEY (hős száma): Megmutatja a kiválasztott hős erőforrásait

SHOW_HERO_MP: Megmutatja a hős mozgási pontjait

ADD_EXP (szám): Plusz tapasztalat

ADD_GOLD (szám): Plusz arany

*: A morál és a szerencse -10-től +10-ig editálható.

JAWS UNLEASHED

PC, PS2, XB

A következő kódszavakat új játék kezdésekor névnek tudjátok beírni.

SHAAARK: Minden bónusz és 300,000 pont

BLOOOOD: 1,000,000 pont

24 - THE GAME

PS2

A „Security Clearance" menü megnyitása: A főmenüben addig tartsátok folyamatosan nyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombkombinációt, amíg meg nem jelenik a fent említett menü. Ebben kell a következő kódszavakat kiforgatni. A betűpozíció kiválasztásához használjátok a jobb és bal irányokat. A betű kiválasztásához tartsátok folyamatosan nyomva az × gombot, majd a jobb és bal irányokkal forgassátok ki az aktuális betűt. Nyugtázáshoz nyomjátok le a ■ gombot. *Megjegyzés: A csalások hatása nem menthető el.*

Kódszavak az európai verzióhoz:

BAUER066: Sérthetetlenség

ALMEIDA062: Végtelen tár

DESSLER072: Minden pálya választható (mentett állás szükséges hozzá). A főmenüből lépjetek a „Previously On 24 ...", majd a „Missions" opcióba. Töltsétek be a mentett játékállást. A „Missions" menüpontban választható minden pálya.

PALMER054: Minden bónusz választható. (mentett állás szükséges hozzá). A főmenüből lépjetek a „Previously On 24 ...", majd a „Missions" opcióba. Töltsétek be a mentett játékállást. A megjelenő menüpontokban kiválaszthatjátok és megnézhetitek a különböző bónuszokat.

THE DA VINCI CODE

PC, PS2, XB

A következő kódszavakat az „Options" menüben található „Codes" opcióban kell begépelni. A kódszavak újbóli begépelésével a csalások kikapcsolhatóak.

VITRUVIAN MAN: Sérthetetlenség. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Enabled" szöveges üzenet jelenik meg. *Megjegyzés: Ez a csalás mindkét karakter életére, illetve halálára hatással van.*

SACRED FEMININE: Dupla életenergia. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

PHILLIPS EXETER: Az első ütés halálos. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

ROYAL HOLLOWAY: Az első lövés halálos. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

CLOS LUCE 1519: Pályaválasztás. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

APOCRYPHA: Teljes virtuális adatbázis. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

ET IN ARCADIA EGO: Minden választhatóvá válik. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

X-MEN 3 – THE OFFICIAL GAME

PS2, XB

A „Danger Room Iceman" bónuszpálya megnyitása: A „Cerebro Files" képernyőn üssétek be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Fel, Le, Fel, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik a pályanév.

A „Danger Room Nightcrawler" bónuszpálya megnyitása: A „Cerebro Files" képernyőn üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik a pályanév.

A „Danger Room Wolverine" bónuszpálya megnyitása: A „Cerebro Files" képernyőn üssétek be: Le, Le, Fel, Fel, Jobb, Bal, Jobb Bal, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik a pályanév.

SPLINTER CELL 3 – CHAOS THEORY

PC

Készítsetek biztonsági másolatot a „DEFAULT" mappában lévő „DEFAULT. ini"-ről („C:\ Documents and Settings\ All Users\ Application Data\ Ubisoft\ Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\ Profiles\ DEFAULT"). Azután nyissátok meg szövegszerkesztővel. Keressetek üresen hagyott billentyűkiosztásokat, majd írjátok be utána az aktuális kódszót. Például: F2=fly. Ha végeztetek, mentsétek el a változtatásokat. A csalások használatához játék közben nyomjátok le azt a billentyűt, ami után a kódszót beírtátok.

fly: Repülés

ghost: Repülés és falon átjárás

walk: A repülés és a falon átjárás kikapcsolása

invisible 1: Nem látnak az ellenfelek

invincible 1: Sérthetetlenség

health: Életenergia

ammo: Lőszer

playersonly: Megbénítja az ellenfeleket

killpawns: Megöli a közelben lévő ellenfeleket

summon echeloningredient.
eringairfoilround: Airfoil

summon echeloningredient.
eflashgrenade: Flashbang

summon echeloningredient.
efraggrenade: Frag-gránát

summon echeloningredient.
esmokegrenade: Füstgránát

summon echeloningredient.
estickycamera: Sticky camera

summon echeloningredient.
estickyshocker: Sticky shocker

summon echeloningredient.
ewallmine: Wallmine

SMART BOMB

PSP

A „Cheats" mód aktiválása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Le, Jobb, Fel, Bal, Jobb, ●, ■. Sikeres bevitel esetén a képernyő jobb felső sarkában megjelenik két forgó ikon. A csalás hatására választhatóvá válik a „Challenge" és a „Special" módok minden pályája. Az „Arcade" mód minden nehézségi szintje, valamint a „Story" mód „Select A Bomb" opciója.

VIRTUA TENNIS – WORLD TOUR

PSP

„King" és „Queen" játékosok előhívása: A főmenüben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Le, Fel, Le, ■, ▲, ■. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A játékosokat „Tournament" módban tudjátok kiválasztani.

Minden stadion választható: A főmenüben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, ■, ■, ■. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Minden ütő és öltözet választható „World Tour" módban: A főmenüben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Fel. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

1,000,000 $ új szezonkezdéskor „World Tour" módban: A főmenüben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Le, Bal, Le, ▲, ▲, ▲. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Heti 2,000 $ új szezonkezdéskor „World Tour" módban: A főmenüben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Le, Jobb, Le, ▲, ■, ▲. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Fekete-fehér grafika: A főmenüben az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

AGE OF PIRATES – CARIBBEAN TALES

PC

A következő kódokat hajónévnek írjátok be, majd nyomjatok [Enter]-t.

GodMode: Sérthetetlenség
ExpBooster: 10,000 exp. pont
MoneyBooster: 10,000 arany
BestSaber: A legjobb kard
BestGun: A legjobb pisztoly

PAINKILLER - HELL WARS

XB

Sérthetetlenség: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az L + Fehér kombinációt, majd egészítsétek ki a B gomb lenyomásával. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „God Mode On" szöveges üzenet.

A „Demon" mód bekapcsolása: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az L + Fehér kombinációt, majd egészítsétek ki az X gomb lenyomásával. Sikeres bevitel esetén a képernyő szürke színűre vált.

Lucifer legyőzése: Minden 66. démon megölése után megjelenik Lucifer. Távolról lőjétek vissza rá a sziklákat, majd miután feldobja a kardját, azzal is tegyétek ugyanezt. Nem lesz egyszerű feladat. Amennyiben nem sikerül egy megjelenés alatt megölnötök, minden kezdődik elölről.

OVER THE HEDGE

PS2

Pályaválasztás: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 + R1 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ●, ▲, ●, ●, ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. Lépjetek ki a főmenübe, válasszátok a „Continue" menüpontot, mely segítségével a „The Woods" pályára kerültök. A parafatáblánál tudtok pályát és mini játékot választani.

Minden mini játék választható: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 + R1 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ●, ▲, ▲, ■, ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Minden speciális mozgás megnyitva: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 + R1 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ●, ▲, ■, ■, ●. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Magasabb tápérték az élelmiszerekben: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 + R1 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ●, ▲, ●, ■, ▲. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. A felvett élelmiszerek többet töltenek vissza az életenergia csíkba.

Extra sebzés: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 + R1 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ●, ▲, ●, ▲, ■. Sikeres be-

vitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Bónusz képregény 1: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 + R1 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ●, ■, ■, ●, ▲. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. A bónusz képregényeket a főmenüben található „Extras" opcióban tekinthetitek meg.

Bónusz képregény 2: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 + R1 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ▲, ■, ●, ■, ●. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. A bónusz képregényeket a főmenüben található „Extras" opcióban tekinthetitek meg.

WARPATH

XB

A „Cheat" kódok bevitele: Játék közben, pauzálás után lépjetek a „Settings" menüből nyíló „Cheat Codes" opcióban, majd nyomogassátok be a következő kombinációkat.

A „Single Player" megnyitása: Y, Le, R, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlocked Single Player" szöveges üzenet.

Sérthetetlenség: Fel, L, X, L. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „God Mode Toggled" szöveges üzenet.

Muníció minden fegyverhez: Le, Fel, Le, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Ammo Given" szöveges üzenet.

Lokalizáció kiírása: X, Jobb, L, Bal. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Location Stat Toggled" szöveges üzenet.

Az aktuális harc megnyerése: L, L, L, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Win Current Match" szöveges üzenet.

Az aktuális harc elvesztése: L, L, L, A. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Lose Current Match" szöveges üzenet.

GRAND THEFT AUTO – LIBERTY CITY STORIES

PSP

Figyelmeztetés a csalásokkal kapcsolatban: Mielőtt bármelyik csalást alkalmaznátok, mentsétek az aktuális játékállást. Erre azért kell ügyelni, mert a legtöbb csalás hatása nem kapcsolható ki, és mentés esetén is aktív marad.

Fegyverek (első kollekció): Játék közben üssétek be: Fel, ■, ■, Le, Bal, ■, ■, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. *Megjegyzés: A csalás engedélyezésével jelentősen lecsökken az utcai statisztikátok.*

Fegyverek (második kollekció): Játék közben üssétek be: Fel, ●, ●, Le, Bal, ●, ●, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. *Megjegyzés: A csalás engedélyezésével jelentősen lecsökken az utcai statisztikátok.*

Fegyverek (harmadik kollekció): Játék közben üssétek be: Fel, ×, ×, Le, Bal, ×, ×, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. *Megjegyzés: A csalás engedélyezésével jelentősen lecsökken az utcai statisztikátok.*

250,000 dollár: Játék közben üssétek be: L, R, ▲, L, R, ●, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Energia visszatöltés (piros csík): Játék közben üssétek be: L, R, ×, L, R, ■, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. Vezetés közben megjavítja az autót.

Testpajzs (kék csík): Játék közben üssétek be: L, R, ●, L, R, ×, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A körözési szint kikapcsolása: Játék közben üssétek be: L, L, ▲, R, R, ×, ■, ●. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A körözési szint bekapcsolása: Játék közben üssétek be: L, R, ■, L, R, ▲, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Felrobban minden autó: Játék közben üssétek be: L, L, Bal, L, L, Jobb, ×, ■. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A járművek könnyebb kormányzása: Játék közben üssétek be: L, Fel, Bal, R, ▲, ●, Le, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. Bizonyos sebességhatár felett ha megnyomjátok a Le irányt, ugrik egyet az autó.

Rhino, a tank előhívása: Játék közben üssétek be: L, L, Bal, L, L, Jobb, ▲, ●. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Trashmaster, a kukásautó előhívása: Játék közben üssétek be: ▲, ●, Le, ▲, ●, Fel, L, L. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Több fekete színű jármű a forgalomban: Játék közben üssétek be: ●, ●, R, ▲, ▲, L, ■, ■. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Több fehér színű jármű a forgalomban: Játék közben üssétek be: ×, ×, R, ●, ●, L, ▲, ▲. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Több króm színű autó a forgalomban: Játék közben üssétek be: ▲, R, L, Le, Le, R, R, ▲. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Vezetés a vízen: Játék közben üssétek be: ●, ×, Le, ●, ×, Fel, L, L. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A motorkerékpárok kerékméretének megváltoztatása: Játék közben üssétek be: ●, Jobb, ×, Fel, Jobb, ×, L, ■. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. A csalás többszöri alkalmazása esetén változik a kerékméret.

Agresszív járművezetők: Játék közben üssétek be: ■, ■, R, ×, ×, L, ●, ●. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Minden közlekedési lámpa zöldre vált: Játék közben üssétek be: ▲, ▲, R, ■, ■, L, ×, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Napos idő: Játék közben üssétek be: L, L, ●, R, R, ■, ▲, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Felhőtlen égbolt: Játék közben üssétek be: Fel, Le, ●, Fel, Le, ■, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Felhős égbolt: Játék közben üssétek be: Fel, Le, ×, Fel, Le, ▲, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Esős idő: Játék közben üssétek be: Fel, Le, ■, Fel, Le, ●, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Ködös idő: Játék közben üssétek be: Fel, Le, ▲, Fel, Le, ×, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A gyalogosok egymásra támadnak: Játék közben üssétek be: L, L, R, L, L, R, Bal, ■. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A gyalogosok rád támadnak: Játék közben üssétek be: L, L, R, L, L, R, Fel, ▲. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A gyalogosok fegyvert kapnak: Játék közben üssétek be: R, R, L, R, R, L, Jobb, ●. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A gyalogosok követnek téged: Játék közben üssétek be: Le, Le, Le, ▲, ▲, ●, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Gyorsabban telik a játékidő: Játék közben üssétek be: L, L, Bal, L, L, Jobb, ●, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható. Ismételt bevitelkor kikapcsolódik a csalás.

Gyorsabb játékmenet: Játék közben üssétek be: R, R, L, R, R, L, Le, ×. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Lassabb játékmenet: Játék közben üssétek be: R, ▲, ×, R, ■, ●, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Nagy fej mindenkinek: Játék közben üssétek be: Le, Le, Le, ●, ●, ×, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Készítők listája: Játék közben üssétek be: L, R, L, R, Fel, Le, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Öngyilkosság: Játék közben üssétek be: L, Le, Bal, R, ×, ●, Fel, ▲. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Fejre állított képernyő: Játék közben üssétek be: Le, Le, Le, ×, ×, ■, R, L. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

A fejre állított képernyő megszüntetése: Játék közben üssétek be: ▲, ▲, ▲, Fel, Fel, Jobb, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Minden gyalogos, autó, kikötő (Portland), Staunton sziget, és partvonali csatorna (Shoreside Vale) megnyitása „Multiplayer" módban: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, Fel, ▲, ▲, ●, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

14 gyalogos, kikötő (Portland), és két banda megnyitása „Multiplayer" módban: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, Fel, ■, ■, ▲, R, L. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

28 gyalogos, kikötő (Portland), Staunton sziget, és négy banda megnyitása „Multiplayer" módban: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, Fel, ●, ●, ×, L, R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

43 gyalogos, két helyszín, és 7 banda megnyitása „Multiplayer" módban: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, Fel, ×, ×, ■, R, L. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

ROGUE TROOPER

PS2

Végtelen ellátmány: Az „Extras" menüben üssétek be: Select, R1, L1, Select, R3, L1. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „ ... Infinite Supplies Cheat!" szöveges üzenet. Játék közben, pauzálás után aktiváljátok a „Cheats" menüben.

Sérthetetlenség: Az „Extras" menüben üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, L3, ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „ ... Infinite Health Cheat!" szöveges üzenet. Játék közben, pauzálás után aktiváljátok a „Cheats" menüben.

„Hippy Blood" mód: Az „Extras" menüben üssétek be: L2, Jobb, ●, Le, R1, Select. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „ ... Hippy Blood Cheat!" szöveges üzenet. Hatására a kifröccsenő vér, színes virágokká változik. Játék közben, pauzálás után aktiváljátok a „Cheats" menüben.

„Low Gravity Ragdoll" mód: Az „Extras" menüben üssétek be: ■, ■, ●, ●, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „ ... Low Gravity Ragdoll Cheat!" szöveges üzenet. Az ellenfelek haláluk után rongybabaként röppennek tova, ha szétlövitek a hátukon lévő tartályt. Játék közben, pauzálás után aktiváljátok a „Cheats" menüben.

„Extreme Ragdoll" mód: Az „Extras" menüben üssétek be: Fel, Fel, Fel, R2, R2, Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „ ... Extreme Ragdoll Cheat!" szöveges üzenet. Hatása mint az előző esetben, csak keményebb formában. Játék közben, pauzálás után aktiváljátok a „Cheats" menüben.

IHRA DRAG RACING – SPORTSMAN EDITION

PC, PS2, XB

A „Cheat" kódok bevitele: Válasszátok a „New Game" menüben lévő „Season" játékmódot, majd a „Player Profile" képernyőn névnek írjátok be a következő kódszavakat. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

IWantIt: Minden bónusz megnyílik

Loaded: 999,999 dollár

HotRodz: „Rocket" autók megnyitása

FilMeUp: Minden választható a „Trophy Room"-ban.

CALL OF JUAREZ

PC

Játék közben a [§] billentyűvel nyissátok le a konzolt és írjátok be a kívánt csalást, majd nyomjatok [Enter]-t. Ügyeljetek a kis és nagy betűkre.

Cheat.God(1): Sérthetetlenség

Cheat.GiveAmmo(): Max. muníció minden fegyverhez

Cheat.Heal(): Max. Életerő

Cheat.MagicAmmo(1): Mágikus lőszer

Cheat.GiveRifle(): Puska

Cheat.GiveDynamite(): Dinamit

CHROME SPECFORCE

PC

A csalások engedélyezéséhez játék közben nyomjatok [§]-t, majd írjátok be a lenyíló konzolba az aktuális kódot. Ügyeljetek a kis és nagy betűkre.

Cheat.GodMode(): Sérthetetlenség

Cheat.FullHealth(): Az energia feltöltése maximumra

Cheat.GiveHealtex(): Energiapakk

Cheat.GiveOCS(): Energy Charger

Cheat.GiveGrenade(): Gránát

Cheat.GiveAmmo9mmShort(): 9mm-es lőszer

Cheat.GiveAmmo8mmLong(): 8mm-es lőszer

Cheat.GiveAmmo12mmShort(): 12mm-es lőszer

Cheat.GiveAmmo14mmLong(): 14mm-es Sniper lőszer

Cheat.GiveAmmoRockets(): Rakéta

Cheat.GiveAmmoShotgun(): Shotgun lőszer

Cheat.GiveAmmoEnergy(): Energy weapon lőszer

Cheat.GiveKnife(): Tőr

Cheat.GiveTC234(): Pisztoly

Cheat.GiveTC234Sup(): Hangtompítós pisztoly

Cheat.GiveMatsonCAFS(): Rifle D55 R220

Cheat.GiveMAXatron(): Sniper Rifle D220 R300

Cheat.GiveGLDragoon(): Rocket Launcher D1250 R100

Cheat.GiveOCIX4(): BFG Energy Gun D250 R30

Cheat.GiveLeRogue(): Doom Plasma Gun D400 R100

Cheat.GiveBjornHD(): Half life1 Modded Revolver D150 R250

Cheat.GiveTAINitron(): Green Machine Sniper D90 R400

Cheat.GiveC9A5(): Uzi D40 R150

Cheat.GiveC9S(): Hangtompítós Uzi D35 R200

Cheat.GiveNoNFrager(): Shotgun D350 R150

Cheat.GiveMatsonACC(): Sniper 4X zoom D90 R750

Cheat.GiveOCICrom(): Sniper 8X zoom D220 R900

HALF-LIFE 2 - EPISODE ONE

PC

Indítsátok a játékot „-console” parancsparaméterrel. Klikkeljetek jobb egérgombbal a startmenüben lévő „Half-Life 2 Episode One” parancsikonra, majd a tulajdonságoknál írjátok be a célhoz hogy [„C:\ Program Files\ Valve\ Half-Life 2 Episode One\ hl2.exe” -steam -game episodic -console]. Játék közben az [Esc]-el hívjátok le a konzolt, írjátok be az aktuális kódot, majd nyomjatok [Enter]-t.

SV_CHEATS 1: A Cheat mód engedélyezése

GOD: Sérthetetlenség

BUDDHA: Minimumon az életerőd

IMPULSE 101: Minden fegyver választható

NOTARGET: Nem látnak az ellenfelek

NOCLIP: Repülés, falon átjárás

IMPULSE 82: Autó

Ugrás a megadott pályára:

map ep1_citadel_00
map ep1_c17_00
map ep1_c17_01
map ep1_c17_02
map ep1_c17_02a
map ep1_c17_02b
map ep1_c17_00a
map ep1_citadel_01
map ep1_citadel_02
map ep1_citadel_03
map ep1_citadel_02b
map ep1_citadel_04
map ep1_c17_06
map ep1_c17_05
map ep1_background01a
map ep1_background02
map ep1_background01

NCP-k behívása (mutasson a célkereszt a földre): NPC_CREATE (név)

npc_alyx: Alyx
npc_antlionguard: Antlion guard
npc_antlion: Antlion
npc_barnacle: Barnacle
npc_barney: Barney
npc_breen: Breen
npc_turret_ceiling: Ceiling Turret
npc_citizen: City 17 Citizen
npc_cscanner: Combine Scanner
npc_combine_s: Combine Soldier
npc_crow: Crow
npc_dog: Dog
npc_fastzombie: Gyors Zombie
npc_hunter: Hunter
npc_pigeon: Pigeon
npc_seagull: Seagull
npc_stalker: Stalker
npc_strider: Strider
npc_vortigaunt: Vortigaunt
npc_zombie_torso: Zombie kéz nélkül
npc_zombie: Zombie
npc_zombine: Zombine (Combine Zombie)

NASCAR 07

PSP, PS2, XB

„Fight To The Top" módban, a „My Nascar" menüben, válasszátok az „Edit Driver" opciót. Itt névnek adjátok meg a következő kódszavakat. Az elsőt mindig a „First Name", a másodikat mindig a „Last Name" pozícióba kell begépelni. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

KeepCool SmellGreat: Mesterkód. A játékban minden bónusz megnyílik.

Walmart Everyday: „Race Now" módban megnyílik a „Wal-Mart" versenypálya.

ItsAll ForMe: Mindegyik versenykupa

AllBow ToMe: 10 millió rajongói támogatottság (Fan Support)

Outta MyWay: „Level 10" szintű presztízs (Prestige)

MoMoney BlingBling: Max. csapat presztízs

GiveMe More: 10 millió dollár. A csalás többször is alkalmazható.

Walmart NoCollision: „Race Now" módban, a „Damage" opcióban megnyílik a „Wal-Mart No Collision Mode".

URBAN CHAOS – RIOT RESPONSE

PS2, XB

XBOX – A „Cheat" menü előhívása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: Fel, Fel, Le, Le, Y, Le, Fel, Y.

PS2 – A „Cheat" menü előhívása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: Fel, Fel, Le, Le, ●, Le, Fel, ●. Sikeres bevitel esetén megnyílik a „Cheat" menü. Ezután válasszátok az „Add Cheat" opciót és gépeljétek be az aktuális csalást.

KEYTOTHECITY: Minden pálya választható. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Level And ..." szöveges üzenet.

FRYINGTIME: Nagy hatótávolság a sokkolónak. Sikeres bevitel esetén megje-

lenik az „Enhanced Stun Gun Unlocked" szöveges üzenet.

MINIFUN: Pisztoly helyett gépfegyver. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „MiniGun Activated" szöveges üzenet.

ULTIMATEPOWER: Assault Rifle Mk.3 végtelen gránátlövedékkel. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Assault Rifle Mk.3 ..." szöveges üzenet.

ZEROTOLERANCE: Mk.4 pisztoly előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Pistol Mk.4 Unlocked" szöveges üzenet.

KEEPYOURHEAD: Fejnélküli ellenfelek. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Headless Cheat Unlocked" szöveges üzenet.

BURNINGBULLET: A lövedékek felgyújtják az ellenfeleket. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Burning Bullets Unlocked" szöveges üzenet.

ISEEYOU: Tűzoltómaszk. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Thermal Mk.2 Unlocked" szöveges üzenet.

WHATWASTHAT: Mókás hangok. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Squeaky Voices Unlocked" szöveges üzenet.

DANCINGFEET: „Disco" mód. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Disco Cheat Activated" szöveges üzenet.

BURNERSREVENGE: „Terror" mód. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Terror Mode Unlocked" szöveges üzenet.

UBERSOLDIER

PC

Készítsetek biztonsági másolatot a „C:\ Program Files\ UberSoldier\ Run" mappában lévő „config.ini" fájlról, majd nyissátok meg szövegszerkesztővel. Írjátok be legalulra a „bindc +DIK_GRAVE (console_showhide)" parancssort, azután mentsétek el a változást. Játék közben nyomjátok le a [§] billentyűt, majd üssétek be az aktuális kódot.

SV_CHEATS 1: A Cheat mód engedélyezése

GAME_GODMODE 1: Sérthetetlenség

SUICIDE: Öngyilkosság

CL_DRAWFPS 1: A frémráta kiírása

ADDAMMO ALL: Max. lőszer minden fegyverhez

SAVE (a mentés neve): Mentés

LOAD (a mentés neve): A mentés betöltése

EXIT: Kilépés a játékból

CARS

PSP

A „Speedway (Reversed)" bónuszpálya megnyitása: A főmenüben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ×, ■, ▲, ×, ▲, ■. Sikeres bevitel esetén „Custom Race" módban választhatóvá válik a bónuszpálya.

CITY LIFE

PC

Játék közben nyomjátok le a [Ctrl] + [Alt] + C billentyűkombinációt, majd írjátok be a felbukkanó konzolba az aktuális kódszót. A nyugtázáshoz nyomjatok [Enter]-t. A konzol bezárásához ismételjétek meg az előbbi kombinációt.

RICHGIRL: $100,000

MIDAS: $100,000,000

NUMBER6: Minden épület választható

CONCORDIA: Nyugodt lakosság

UNLOCK ALL DISTRICTS: A térképen minden terület választható

SNIPER ELITE

PC

Írjátok be az aktuális csalást profil névnek. A csalás alatt a pontotok nullán marad.

Panzer: Robbanó lövedék

Stealth: Halkabb lövés

Ratbomb: Robbanó patkányok

COMPANY OF HEROES

PC

Indítsátok el a játékot a „-dev" parancsparaméterrel. Klikkeljetek a játék, asztalon lévő parancsikonjára jobb egérgombbal, azután írjátok be a célhoz hogy [„C:\ Program Files\ THQ\ Company of Heroes\ RelicCOH. exe" -dev]. Játék közben nyomjátok le a [Ctrl] + [Shift] + Ö billentyűkombinációt, majd írjátok be a konzolba az aktuális kódszót. A nyugtázáshoz nyomjatok [Enter]-t. A konzol bezárásához ismételjétek meg az előbbi kombinációt. A csalásoknál ügyeljetek a kis és nagy betűkre.

FOW_Toggle: A köd eltűntetése
taskbar_hide: A Taskbar eltűntetése
taskbar_show: A Taskbar előhívása
ee_bigheadmode(1): Nagy fej mód
statgraph(): A statisztikai grafikon engedélyezése
statgraph_channel(„fps"): A frémráta kiírása
abortgame: Kilépés a játékból
restart: A játék újraindítása

LEGO STAR WARS 2 – THE ORIGINAL TRILOGY

PC, PS2, PSP, XB

Bónuszkarakterek megnyitása: A következő kódszavakat a Mos Eisley-i kantinban, a főpultnál található „Enter Code" menüben lehet bevinni. Kiválasztani „Free Play" módban lehet őket.

UCK868: Beach Trooper
BEN917: Ben Kenobi (Ghost)
VHY832: Bespin Guard
WTY721: Bib Fortuna
HLP221: Boba Fett
BNC332: Death Star Trooper
TTT289: Ewok
YZF999: Gamorrean Guard
NFX582: Gonk Droid
SMG219: Grand Moff Tarkin
NAH118: Greedo
YWM840: Han Solo (Hood)
NXL973: IG-88
MMM111: Imperial Guard
BBV889: Imperial Officer
VAP664: Imperial Shuttle Pilot
CVT125: Imperial Spy
JAW499: Jawa
UUB319: Lobot
SGE549: Palace Guard
CYG336: Rebel Pilot
EKU849: Rebel Trooper (Hoth)
YDV451: Sandtrooper
GBU888: Skiff Guard
NYU989: Snowtrooper
PTR345: Stormtrooper
HHY382: The Emperor
HDY739: TIE Fighter
NNZ316: TIE Fighter Pilot
QYA828: TIE Interceptor
PEJ821: Tusken Raider
UGN694: Ugnaught

CARS

GC, PC, PS2, XB

A következő kódszavakat az „Options" menüben található „Cheat Codes" opcióban lehet beírni. Sikeres bevitel esetén két csippanás hallható.

MATTL66: Minden versenyző választható

IF900HP: Minden pálya és mini játék választható

TRGTEXC: „Arcade" módban a „Road Races" versenyek között választhatóvá válik a „Mater's Speedy Circuit" pálya. Illetve a „Mini-Games" játékmódban a „Mater's Countdown Clean-Up" mini játék.

IMSPEED: Szuper gyors start

VROOOOM: Végtelen Boost

R4MONE: Minden festésminta választható

WATCHIT: Minden bónusz videobejátszás választható a „Bonus Content" opció, „Videos" menüpontjában.

CONC3PT: Minden művészkép megtekinthető a „Bonus Content" opció, „Art" menüpontjában.

SCARFACE – THE WORLD IS YOURS

PS2, XB

A következő kódszavakat játék közben, pauzálás után, a „Cheats" menübe kell beírni.

MEDIK: Energia visszatöltés. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Refill Health" menüpont.

AMMO: Muníció visszatöltés. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Max Ammo" menüpont.

FPATCH: 1.000 Balls. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Fill Balls Meter" menüpont.

OLDFAST: Ariel autó előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Ariel MK III" menüpont.

666999: Bacinari autó előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Bacinari" menüpont.

DUMPER: Dömper előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Odin VH88" menüpont.

BUMMER: Páncélozott jármű géppuskával. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Bodog Stampede" menüpont.

DOZER: Buldózer előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Bulldozer" menüpont.

BLACK: Fekete ruha Tonynak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Black Suit Tony" menüpont.

BLUESH: Kék ruha Tonynak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Blue Pinstripe Suit ..." menüpont.

WHITE: Fehér ruha Tonynak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „White Suit Tony" menüpont.

WHITESH: Fehér ruha Tonynak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „White Suit Tony ..." menüpont.

TUNEME: Új zeneszám. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „BReal –The World .." menüpont.

MARTHA: Másik napszak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Change Time of Day" menüpont.

FLYSTRT: Kisebb fej a zsaruknak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Decrease Cop Heat" menüpont.

NOBALLS: Kisebb fej a gengsztereknek. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Decrease Gang Heat" menüpont.

DONUT: Nagyobb fej a zsaruknak. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Increase Cop Heat" menüpont.

GOBALLS: Nagyobb fej a gengsztereknek. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Increase Gang Heat" menüpont.

SHAZAAM: Villámlás. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Toggle Lightning" menüpont.

RAINY: Elered az eső. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Toggle Rain" menüpont.

RESERVOIR DOGS

PS2

A kódszavakat az „Extras" menüben található "Cheats" opcióban kell bevinni.

Minden pálya választható: L2, R2, L2, R2, L1, R1, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlock Levels" opció.

Művészképek megnyitása: ●, ×, L2, R2, ●, ×, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlock Art Gallery" opció.

Videobejátszások megnyitása: L1, L1, ●, ×, L1, R1, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlock Movie Gallery" opció.

Végtelen muníció: R2, L2, ●, L2, ×, R2, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Fully Loaded" opció.

COMMANDOS STRIKE FORCE

PC, PS2, XB

A következő kódszót a „Campaign Profiles" képernyőn névként kell beírni.

TRUCO: Pályaválasztás

PREY

PC

A konzol előhívásához játék közben nyomjátok le a [Ctrl] + [Alt] + [0] billentyűkombinációt, majd írjátok be a lenyíló konzolba az aktuális kódot. A nyugtázáshoz nyomjatok [Enter]-t. A konzol bezárásához nyomjatok [§]-t.

GOD: Sérthetetlenség

GIVE ALL: Minden fegyver

NOCLIP: Falon átjárás

GIVE AMMO: Max. muníció minden fegyverhez

Szörnyek behívása:

spawn monster_centurion
spawn monster_fodder
spawn monster_hound
spawn monster_hunter
spawn monster_mutate

Fegyverek behívása:

give weapon_wrench
give weapon_bow
give weapon_rifle
give weapon_hiderweapon
give weapon_autocannon
give weapon_rocketlauncher
give weapon_soulstripper
give weapon_crawlergrenade

FLATOUT 2

PC, PS2, XB

A kódszavakat az „Extras" menüben található „Enter Code" opcióban kell begépelni.

GIEVEPIX: Minden autó és 1 millió kredit

GIVEALL: Minden pálya választható

RUTTO: A „Pimpster" autó megnyitása

WOTKINS: A „Flatmobile" autó megnyitása

GIEVCARPLZ: A „School Bus" autó megnyitása

KALJAKOPPA: A „Rocket" autó megnyitása

ELPUEBLO: A „Truck" tréler megnyitása

HITMAN 4 - BLOOD MONEY

PC

Készítsetek biztonsági másolatot a „C:\ Program Files\ Eidos\ Hitman Blood Money" mappában lévő „HitmanBloodMoney.ini" fájlról. Azután nyissátok meg szövegszerkesztővel, majd írjátok be az utolsó sor alá hogy „EnableCheats". Mentsétek el a változást, majd játék közben nyomjátok le a [C] billentyűt. Hatására megjelenik a „Cheat" menü. A csalásokat a le, és fel nyilakkal tudjátok kiválasztani. Engedélyezni, illetve letiltani a jobb és bal nyilakkal.

GiveAll: Nem működik (kilép a játékból)

Give some: Ismeretlen hatású

InfAmmo: Végtelen lőszer

InfClip: Végtelen lőszer újratárazás nélkül

Complete Level: Ugrás a következő pályára

God mode: Sérthetetlenség

Invisible mode: Láthatatlanság

Show enemy vision: Nem működik

Show OSD: Az OSD ki és bekapcsolása

Time Multiplier: A játék sebességének gyorsítása, lassítása

Teleport: Ugrás a következő pályarészre

Beam here: Ismeretlen hatású

Test Cloth: Ismeretlen hatású

PIRATES OF THE CARIBBEAN – DEAD MAN'S CHEST

PSP

Sérthetetlenség: „Single Player" módban, játék közben üssétek be: ▲, 2x ●, 2x ▲, ■, 2x ×. Sikeres bevitel esetén nincs visszajelzés.

Energia visszatöltés: „Single Player" módban, játék közben üssétek be: ▲, ●, ▲, ●, ▲, 2x ●, ×. Sikeres bevitel esetén az energiacsík visszatöltődik.

Egylövéses halál: „Single Player" módban, játék közben üssétek be: ▲, 2x ●, 2x ▲, 3x ■. Sikeres bevitel esetén nincs visszajelzés.

Minden „Treasure Arena" pálya megnyitása: „Single Player" módban, játék közben üssétek be: 3x ●, 3x ▲, 2x ×. Sikeres bevitel esetén nincs visszajelzés. A térképképernyőn tudjátok kiválasztani a „Treasure Arena" pályákat.

A „The Kraken" pálya megnyitása: „Single Player" módban, játék közben üssétek be: 3x ●, 3x ▲, 2x ■. Sikeres bevitel esetén nincs visszajelzés. A térképképernyőn tudjátok kiválasztani a „The Kraken" pályát.

Végtelen speciálismozgás energia: „Single Player" módban, játék közben üssétek be: 3x ▲, 2x ■, ×, 2x ●. Sikeres bevitel esetén nincs visszajelzés.

PINBALL HALL OF FAME

PSP

A „Enter Code" képernyőn forgassátok ki a következő kódszavakat.

BIG: „Xolten", a jövendő mondó gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Xolten" szöveges üzenet látható.

HOT: A „Love Meter" gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Love Meter" szöveges üzenet látható.

HEF: A „Play-Boy" gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Play-Boy" szöveges üzenet látható.

WGR: A „Payout" mód megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Payout Mode" szöveges üzenet látható.

CKF: Egyedi golyók. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Custom Balls" szöveges üzenet látható. Ezután az „Options" menübe lépve választhatóvá válik a „Custom Ball" opció.

BZZ: A golyó letiltásának szabályozása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Optional Tilt" szöveges üzenet látható. Ezután az „Options" menübe lépve választhatóvá válik a „Tilt" opció.

UNO: Az „Ace High" gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Ace High" szöveges üzenet látható.

LIS: A „Black Hole" gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Black Hole" szöveges üzenet látható.

NYC: A „Central Park" gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Central Park" szöveges üzenet látható.

PBA: A „Strikes n' Spares" gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Strikes n' Spares" szöveges üzenet látható.

PGA: A „Tee'd Off" gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Tee'd Off" szöveges üzenet látható.

RESERVOIR DOGS

XB

A kódszavakat az „Extras" menüben található „Cheats" opcióban kell bevinni.

Minden pálya választható: Fekete, Fehér, Fekete, Fehér, L, R, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlock Levels" opció.

Művészképek megnyitása: Y, A, Fekete, Fehér, Y, A, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlock Art Gallery" opció.

Videobejátszások megnyitása: L, L, Y, A, L, R, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlock Movie Gallery" opció.

Végtelen muníció: Fehér, Fekete, Y, Fekete, A, Fehér, Start. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Fully Loaded" opció.

THE DA VINCI CODE

PC, PS2, XB

Játékleírás:

Megjegyzés: Ez a végigjátszás Xboxon lett lejátszva. Ha bármilyen jellegű eltérés mutatkozna másik géptípuson, az ebből fakadóan történhet.

A történet

A történet az azonos című film sztorijára épül, és némileg követi is azt. Egy elvakultan hívő rend papja – aki egyértelműen az egyház érdekeit védi – felkeresi Jacques Sauniére-t, hogy kiszedjen belőle bizonyos információkat. Sauniere a Louvre Múzeum igazgatója, aki úgy tűnik, veszélyes vizekre evezett az egyház területén. A szerzetes nem éppen paphoz illő módon vallatja, majd – még nem teljesen világos, hogy miért – megöli az öregembert.

Robert Langdomot, az ismert történelem- és valláskutató professzort a gyilkosság helyszínére hívják, mert ismerte Sauniére-t, habár nem voltak közeli ismeretségben. A nyomozó, Fache odafelé menet rekonstruálja a gyilkosság menetét.

Louvre Museum

1.: Vizsgáld át Sauniere holttestét

Robert: Első feladatod, hogy megvizsgáld a holttestet (A). A kamera mozgatásával (bal analóg) közelebbről a következőket kell megszemlélned:

- Pentacle: A holttest hasára rajzolt ötágú csillag – A nyomozó tévesen egyből sátánista rituáléra asszociál. Robert kijavítja a téveszméjét: e szimbólum még a keresztény idők előtt is ismert volt. A két háromszögből összetett alak a férfi és a női nemi jelleget szimbolizálja.

- Sauniere's Feet: A holttest jobb lábfeje – Robert szerint a holttest elhelyezkedése is az ötágú csillag szimbólumára emlékeztet.

- Sauniere's Clothes: A holttest ruhája – Robert szerint Sauniere azért vehette le a ruháit, hogy meztelenségével fejezzen ki valamilyen üzenetet és ezért írt magára szimbólumot is. Fache nyomozó a hulla bal kezére hívja fel a figyelmet.

- Sauniere's Left Hand: A holttest bal keze – A kézen egy alkoholos szagú anyagot találtak. A nyomozó UV-fénnyel megvilágítja a hulla mellett a padlót, mire egy kódolt üzenet rajzolódik ki. Fache úgy gondolja, Sauniere így akart gyilkosára utalni. Robert nem érti a dolgot, hiszen leírhatta volna kereken a nevét is, miért kellett titokzatoskodni?

Eközben Fache hívást kap, miszerint megérkezett a kriptográfus, hogy megfejthesse a kódolt üzenetet. A sietve betoppanó Sophie Neveu mindenek előtt Roberttel közli, hogy a követségről sürgős üzenetet kapott, hogy hívja vissza őket és hallgassa meg az üzenetrögzítőt. Azzal átadja névjegykártyáját Robertnek.

2.: Tárcsázd a kártyán lévő háromjegyű kódot

Robert elfogadja Fache mobilját és rögtön telefonál. A rögzítőn meglepődve hallja Sophie bizalmas üzenetét, és már majdnem értetlenkedni kezd, de a lány leinti. Gyorsan odaveti Robertnek, hogy üsse be a megadott kódot és meghallgathatja a fontos információt. Robert veszi a lapot, hogy nem bízhat Fache-ban és a rendőrségben és hogy Sophie sem beszélhet előttük.

3.: Vizsgáld meg a névjegykártyát

Vedd elő az eszköztárból (Fekete gomb) a névjegykártyát (Business Card) és nézd meg a hátulján a kódot (Examine). A kód: 454. Vedd elő a mobilt (Cell Phone) és használd (Use). Üsd be a kódot (454 Enter). Sophie az üzenetben elmondja, hogy nagy bajban vagy. Úgy kell tenned, mintha hívást kaptál volna, hogy egy ba-

rátoddal baleset történt és ki kell menned a mosdóba.

Sophie azt hazudja Fache-nak, hogy nem tudta megfejteni a padlóra írt üzenetet, és úgy tesz, mintha elhagyná a galériát, de valójában már várja Robertet a mosdóban. Ott megmutatja Robertnek a teljes valódi üzenetet, ami a padlón volt. Az üzenet végét letörölték, és Fache e letörölt sor miatt gyanúsítja Robertet a gyilkossággal. Egy GPS-nyomkövetőt is belerejtett Robert zsebébe.

Robert nem akar menekülni, hisz nem bűnös, de Sophie meggyőzi, hogy jobb, ha menekülőre fogja, mert ha letartóztatják, nem tehet érte semmit. Sophie azt is bevallja, hogy nem véletlen, hogy ő jött ki a helyszínre, hiszen a halott Sauniere a nagyapja és a padlón lévő üzenetet neki hagyta. Ezt az üzenetben lévő P. S. rövidítésből gondolja, ami a Princess Sophie rövidítése – ahogyan őt hívta gyermekkorában a nagyapja. Mielőbb meg kell szabadulni a nyomkövetőtől, és el kell terelni a DCPJ figyelmét, mintha Robert menekülőre fogná.

Kapd fel a mosdóknál a szappant (Soap) és lépj be az eszköztárba. Válaszd ki a szappant, és kombináld össze (Combine) a nyomkövetővel (Tracker). Szaladj az ablakhoz és nyisd ki (A gomb nyomkodása, majd mindkét analógkar fel). Vedd elő a szappanba nyomott nyomkövetőt és hajítsd ki az ablakon (Use). A DCPJ máris rákapott a csalira és üldözőbe vette az elszabadult jeladót, ami egy teherautón száguld. Fache azért benéz egy-két vécéfülkébe, majd elsiet.

A holttesthez visszatérve Robert és Sophie együtt elemzik az üzenetet. Ez egy anagramma: OH LAME SAINT

Ebből a következő üzenetet rakhatod ki: THE MONA LISA

Így már van értelme. Sophie egyből kapcsol, hogy a nagyapja a Mona Lisa-képnél hagyott neki üzenetet. Robertet pedig elküldi a követségre, hogy biztonságban legyen.

Checkpoint –
4.: Vedd fel az UV lámpát

Sophie: Megnézheted a holttestet még egyszer, de nincs jelentősége. Menj a terem másik végébe, de az ajtónál megállít a posztoló rendőr. Senkit nem engedhet be. A képen valószínűleg egy szabad szemmel nem látható üzenet lesz. Keresned kell egy UV-lámpát, hogy azzal vizsgáld meg a képet. Menj a rácsos ajtóhoz, és nyomd meg a gombot (Gate Controls). Lépj be, és osonj (L nyomva tartva) az árnyékban a két őr mögött a következő terembe. Osonj az egyedüli őr mögé, és közben felveheted a padlón heverő fém rudat (A), hogy leüsd vele (X). Kézzel is leütheted, de ekkor meg kell küzdened vele (X). Ebben az esetben nyomd újra az X gombot, majd a felvillanó gombokat. Ezt valószínűleg még egyszer meg kell ismételned, hogy kifeküdjön. Ha elájult, vonszold a legsötétebb sarokba (A), majd hagyd ott (A). Ezt majd minden küzdelemnél meg kell tenned, ha szükséges.

Nézz be az itt álló polcra (DCPJ Evidence Cart). Vedd el az UV-lámpát a szekrényről és told félre a felső polcon jobbról álló vegyszeres flakont. Ez mögött találod az UV-lámpát (UV Light).

Sophie a Mona Lisa-festményhez siet. Ekkor Robert visszatér egy fontos információval: a P. S. rövidítés a „Priory of Sion" szervezetet takarja. Sauniere ennek a titkos szervezetnek a tagja volt, aminek a jelképe a liliom (Fleur de Lilis). Robert nem akar addig távozni, amíg ki nem deríti, milyen összefüggésben lehetnek ezek az információk a gyilkossággal.

Checkpoint –
5.: Használd az UV-t a Mona Lisán

Nézd meg a képet, és egytől egyig világítsd meg a furcsa betűket, hogy kiraj-

zolódjon a teljes üzenet. Ekkor eléd tárul a szöveg és kezdheted megfejteni a titkos jeleket:

DA VINCI
PAINTED THOSE
THAT KNEW
BETWEEN BACCHUS
AND URIEL LIES
THE CLUE

6.: Vizsgáld meg Bacchus, Uriel és John képeit

Bacchus és Uriel a festményeken látható. A következő nyomokat ezeknél a festményeknél kell majd keresni. A megfejtés után rögtön egy rendőr érkezik, hogy letartóztassa Robertet.

Robert: Meg kell küzdened vele. Ha leverted, vonszold a sötét sarokba a fal mögé, és indulj a további nyomok felkutatására. Előbb azonban ebben a teremben lépj a szobor elé, amin a világító jelet látod és szemléld meg azt. A szobor kezéről vedd el a Saturn Sphere tárgyat. Ez egy titkos tárgy, SECRET, amit érdemes gyűjteni. Menj ki a főgalériába a barna ajtón át (ilyen ajtókkal fogsz ezután találkozni egy pályán belül, amiken közlekedhetsz). Keresd a másik oldalon a „Bacchus"-képet. Bacchus jobbra mutat a „John, The Baptist" festményre, az pedig az afeletti képre, amin két személy látható. E kép felső peremén jobbra egy apró tárgyat veszel észre. Tarts bakot Sophie-nak, hogy levegye. Egy liliomos gyűrű, ami Sophie nagyapjáé volt. Az öreg nem akarta, hogy a rendőrség lefoglalja, mint bizonyítékot. Azt akarta, hogy Sophie és Robert találják meg.

7.: Hallgasd meg az üzenetrögzítőt

Lopózz előre az oldalsó irodához, ahol az előbb csengett a telefon. Hallgasd ki a rendőrök beszélgetését. Rájöttek, hogy összedolgozol Sophie-val és még mindig a galériában tartózkodsz. A keresésedre indulnak, ezért gyorsan el kell bújnod. Várd meg, míg kijön az irodából a két őr, és támadd hátba az iroda előtt járkálót. Ha legyőzted, vonszold szokás szerint egy sötét sarokba és menj be Sauniere irodájába. Odabent vizsgáld meg az asztalt, és Sophie ekkor visszahallgatja a nagyapja számára hagyott utolsó üzenetet. Egy női hang kér segítséget, akit a Saint Sulpice templomban támadtak meg. A padlót is betörték, mert nagyon keresnek valamit.

8.: Vizsgáld át Sauniere irodáját

Az apácanővér veszélyben van, és segítségre van szüksége, de előbb további nyomokat kell találnod. Lépj az asztal mögé és kutakodj:

- Balra egy kézzel írt papír: A liliom motívum és a Louvre összefüggése.
- Balra egy kis szobor: A szemközti fali térkép egy pontjára mutat.
- Jobb felső fiók: Kis kötszert (Small Bandage) vehetsz fel.

Ezután lépj a térképhez (Map) és vizsgáld meg. Alkoholszaga van, mint Sauniere kezének. Kapd elő az UV-lámpát és használd a térképen. Kissé balra, lent, a 987-es szám alatt fedezheted fel a körrel jelölt helyet. Nézd meg. Sophie elmondja, hogy a kör a restauráló helyiséget jelöli. A szellőzőn átjuthatna, ha felsegíted. Tarts neki bakot.

9.: Kutasd át a restauráló szobát

Sophie: Nézz körül. A középső dobozokon egy törlőkendőt találsz (Towel). Az állványon egy piszkos festmény (Dirty Painting). A bejárattól balra egy sötét sarokban elsősegély csomag (First Aid Kit). Az asztalon (Enzyme Table) különféle tisztítóvegyszerek találhatók. Beljebb, a túlsó sarok dobozain a 2. SECRET: Da Vinci's Aerial Screw. A munkapadon (Desk) egy leírás a vegyszerekhez (Chitinase, Dismutase, Lactase, Catalese, Urease). A bal alsó fiókban egy tisztító folyadék elkészítési útmu-

tatót is találsz. Ez szerint ezekből háromra van szükség: Chitinase, ami elpusztítja a gombát és fertőzéseket; Dismutase, ami átfordítja a korrodálódást; és a Catalese, ami lebontja a korrodáló anyagot.

Lépj az előbbi vegyszeres asztalhoz és töltsd ki e három vegyszert ebben a sorrendben: Chitinase, Dismutase, Catalase. Így megkapod az „Enzime Breaker Item" tisztító folyadékot. Lépj a festmény elé, és az eszköztárban kombináld össze a törlőkendőt a folyadékkal (Enzyme Towel). Ezt használd a festményen. Niké szárnyas szobra rajzolódik ki a képen.

Checkpoint –
10.: Vizsgáld át a Niké szobrot

Robert: Meg kell keresned a Niké-szobros termet a további nyomok felkutatásához. Menj át a főgalérián át a Mona Lisa-terembe, és ott küzdj meg az őrrel. Ha végeztél ezzel, menj a terem túlsó végébe, ahol az azelőtt zárt rácsos ajtón most át tudsz menni. Szemben a sötét sarokból vedd fel a fém rudat, és várj a teremből kiérkező két őrre. Támadd hátba a DCPJ-s rendőrt a rúddal, amitől kifekszik, majd küzdj meg a másikkal.

Ezután menj át a világosabb termen és siess le jobbról a lépcsőn. Vedd fel a fém rudat és lopózz a lépcsőn a szobornál járkáló DCPJ-rendőr mögé. Üsd le, vagy küzdj meg vele. Ha megvagy, nézd meg a Winged Victory Statue-szobrot (Niké – a győzelem szárnyas szobra). Ezután lépj jobbra, a vitrinben lévő Niké-kézhez (Hand of Nike) és vizsgáld meg. Az apró nyílásnál (Copper Engraving) használd a gyűrűt (Priory Ring). Erre egy rejtekfiók nyílik meg, ahonnan egy liliommintás lemezt (Fleur-de-lys Disc) vehetsz ki.

Checkpoint –
11.: Hagyd el a Louvre-ot

Amint látod két DCPJ sétálgat odalent. Kapd fel a fém rudat és üsd le az egyiket. Hagyd ott Sophie-nak és te küzdj meg a másikkal. Ha végeztél, ne menj még át a lenti ajtón, hanem nézz be jobbra a beugróba. Amint közel érsz a helyhez, felvillan a jel a falon. Ez mindig annak a jele, ha valamilyen SECRET van a közelben. Nézd meg a fal melletti korlátot, és ott találod a 3. SECRET tárgyat (Lead Coin).

Kapd fel újra a rudat, és lopakodj be a szobrok és ládák mögött a lenti terembe. Intézd el a két DCPJ-rendőrt, menj az ajtóhoz és ments.

Saint Sulpice

A bejátszásban Robert és Sophie kocsiba vágódik és a Saint Sulpice templom felé siet. Robert észreveszi, hogy a templomban nincs minden rendben, még a padlót is feltörték. Ekkor sikoltást hall. Megmenti Margarite nővért a támadójától és alaposan kikérdezi a dolgokról. A nővér elmondja, hogy Sandrine nővér, aki segítséget kért telefonon, gyilkosság áldozata lett. Egy szerzetes támadta meg, de a nővér nem adta oda neki, amiért érkezett. Margarite nem sokat tud a rejtegetett dologról, de épp elég információval lát el. Elmondja, hogy Sandrine nővért egy kanna olajjal látta sétálni, valamint a tizennégy szobor körül ügyködött a templomban. A keresett tárgyat pedig jól elrejtette.

1.: Fedezd fel a templomot és vizsgáld meg a 14 szobrot

Robert: Ha mindent megtudtál, indulj Sandrine nővér szobájába szétnézni. Ez a szemközti szoba, ahol a nő holtteste fekszik. Vizsgáld meg a hullát közelebbről. Egy feljegyzést is talál Robert.

- A testet megnézve (Body) úgy tűnik, egy nehéz tárggyal ütötték le.
- Right Hand: A jobb kéz mintha valamit el akarna érni az ágy alatt.

Lépj az ágy mellé és húzd el (Interact).

Egy padlóba épített széfet (Floor safe) fedezhetsz fel. Ki kell nyitnod. Ha Sandrine nővér Sauniere segítségét kérte, biztosan tudott az öreg dolgairól. Sőt, lehetségesen ő is a Sion-rend tagja volt. A kirakón a következő sorrendben tologasd a betűket: N, A, Y, P, I. A középső sorban a következő szónak kell kijönnie: SION.

Ekkor megnyílik a széf (Hole). Vedd ki belőle a bronz tárgyat (Bronz Slide).

Checkpoint –

Ezután lépj az asztalhoz (Desk), és vedd fel a jegyzetet (Note), amin ez áll: „Matthew 7:14". Ez a Bibliából Máté 7:14. A fiókok nem nyithatók. A sarokban álló díszes szekrény (Armoire) zárva, kulcsot kell szerezned hozzá. Menj ki Sandrine nővér szobájából, és menj be a szemköztibe, ahol a kiütött szerzetes fekszik. Az ágy melletti komódról egy kis kötszert vehetsz fel. A szerzetest is megnézheted felületesen, hogy felismerd a ruházatukat. Ezután menj ki az átjárón az erkélyre (Balcony). Menj be a raktárszerű helyiségbe és nézz szét a polcon (Supply Shelf). A jobb felső polcon találod a zöld olajos kannát (Oil Can), valamint az alsó polcon a csípővágót (Bolt Cutters). Térj vissza a szobákhoz (Living Quarters).

Menj át egyenesen az előtérbe, és kopogj be Margarite nővérhez (jobbra, a sötétbarna ajtón). A nővérnek eszébe jut megemlíteni, hogy Sandrine nővér két szobrot hordott magával – ami a rejtélyek megoldásához még fontos lehet. Ezután menj ki a másik ajtón az árkádokhoz. Lopózz az itt ólálkodó szerzetes mögé és üsd le, vagy küzdj meg vele. Menj az árkádok végébe, és vizsgáld meg az írásjelekkel teli kőtáblát a falon (Chappe Monument). Régi telegráf jelek, mindhez egy-egy betű, vagy szám van rendelve. Nézd meg alaposan, mert szükség lesz rá. Sétálj vissza az árkádok elejéhez, és menj le az oldalt talált lépcsőn (Ground Floor).

Menj le, és lépj be a főtemplom termébe. Óvatosan kell közlekedned, mert itt két szerzetes is ólálkodik. Közvetlenül a II. jelű oszlop mellett jöttél be – ezt azért érdemes megjegyezned, hogy később könnyen betájold magad. Osonj előre a kis kút (mögötte nagy kötszert vehetsz fel) a nagy pulpitus közti folyosón, és ott támadd hátulról az egyik szerzetest. Könnyű elrejteni, mert a terem tele van sötét sarkokkal. A másik ugyanezen az oldalon, csak a terem másik végében járkál. Intézd el őt is. A lényeg, hogy ilyen esetben mindig különkülön cserkészd be őket, mert ha ketten-hárman támadnak, nem sok esélyed van ellenük.

Most pedig nézz körül. Menj vissza oda, ahol bejöttél és sorban vedd szemügyre az oszlopokat. Felül kép látható (Station Depiction), ezeket mind nézd meg. A számozás középen (Station Numeral), egy kispolc pedig az alsó részen látható (Station Shelf).

I – Jesus Condemned to Die: Jézus a halálra készülve Pilátus előtt

II – Jesus Carries His Cross: Jézus viszi a keresztet

III – Jesus Falls the First Time: A megkínzott Jézus először esik el a kereszttel

IV – Jesus Meets His Mother: A kereszt cipelésekor Jézus az anyjával találkozik

V – Simon Helps Jesus Carry His Cross: Simon segít Jézusnak cipelni a keresztjét

VI – Veronica Wipes Jesus' Face: Veronika megtörli kendőjével Jézus arcát

VII – Jesus Falls the Second Time: Jézus másodjára esik el a kereszttel

VIII – Jesus Meets Women of Jerusalem: Jézus jeruzsálemi asszonyokkal találkozik, és megáldja őket

IX – Jesus Falls the Third Time: Jézus harmadjára esik el a kereszttel

X – Jesus is Stripped: Jézus levetkőztetése

XI – Jesus is Nailed to the Cross: Jézus keresztre feszítése

XII – Jesus Dies on the Cross: Jézus halála a kereszten

XIII – Jesus is Taken Down from the Cross: Jézus levétele a keresztről

XIV – Jesus is Laid in the Tomb: Jézus kriptába helyezése

Ha mindet végignézted és meg is vizsgáltad a képeket, menj a VII oszlophoz és tőle jobbra, a két sarkon egy-egy kagyló alakú szenteltvíztartót látsz (Seashell Fountain). A távolabbit megvizsgálva egy kulcsot találsz (Ornate Key). A IX és X oszlopok közti beugróban felvillan egy SECRET jele. Vizsgáld meg az ablakpárkányt (Window), és megtalálod a Tin Coin-érmét. Az ezzel átellenben lévő gyóntatófülkéből egy nagy kötszert (Large Bandage) vehetsz fel. A betört padlót (Broken Flagstone) a XI és XII oszlopok közti beugróban találod. Innen vihették el a zárókövet.

Térj vissza a szobákhoz (Living Quarters), és menj be Sandrine nővér szobájába. Lépj a zárt szekrényhez és keresd rajta a kulcslyukat (Keyhole), majd itt használd az Ornate Key-kulcsot. Alul megtalálod a keresett szobrok egyikét (Station of the Cross Statue), amely egy kriptában fekvő Jézust formál. Menj vissza le a főtemplomba. A VII oszloptól jobbra van egy ajtó, amin lakat van. Használd rajta a csípővágót, majd akciózz a szétvágásnál. Menj fel az orgonához (Organ). Balra nagy kötszert vehetsz fel.

Állj az orgona tekerőkarja mellé jobbra, és állítsd be az óráját a Máté 7:14 utalás után 7 óra 14 percre. A középső padlóretesz megnyílik (Hole). Innen veheted ki a Copper Slide-réztárgyat.

Checkpoint –

Menj vissza a főtemplom alsó szintjére. Valószínűleg újra ki kell iktatnod a két szerzetest, mert ekkorra magukhoz tértek. Ha ezzel megvagy, folytasd a feladatod. A III és IV oszlopok közti nagyobb beugróban egy könyvet (Book of Eclipse) és egy padlógombot (Roseline Placard) is találsz. A könyv a nap- és holdfogyatkozásokat tartja számon. A padlógomb az úgynevezett rózsavonalon helyezkedik el. Előbb a könyvbe pillants bele. Eszerint október 4-én napfogyatkozás volt és április 11-én a „Hold vérbe borult”. Ebből a két információból az utóbbit hasznosíthatod. Lépj a padlókapcsolóhoz és a bal oldalit tekerd Aprilis-ra, a jobb oldalit pedig XI-re. Ekkor a közeli padló felnyílik, benne a másik keresett szobrocska (Station of The Cross Statue), amely egy keresztet hurcoló Jézust formál.

Szaladj a VII oszlophoz, és az alsó polcra helyezd rá a keresztet cipelő Jézus szobrát. Ezután menj a XIV oszlophoz, és ott helyezd a polcra a másik, kriptában fekvő Jézus-szobrot. Erre megnyílik egy titkos lejárat (Floor Grate) a templom alatti katakombákba. Nyisd ki egy kis akciózással és menj le.

2.: Oldd meg a kripta rejtélyét

Úgy tűnik ez volt az eredeti templom és az újabbat egyszerűen csak ráépítették. A belépést követően jobbra, a dobozok között (Pile of Boxes) egy SECRET: Da Vinci's Ornitropher. Balra, a szikla mögötti csontváznál egy nagy kötszerre bukkansz. Ugyanezen az oldalon a fal mellett egy szarkofág (Tomb End), menj a végéhez és akciózva told el. Amit e mögött találsz, egy kirakó (Tomb Puzzle). Ha megfigyeled a betűit, pont olyanok, mint amilyet az árkádok alatti táblán láttál. Még egyelőre hagyd ezt, menj előre az asztalhoz, ahol a három lámpa áll (Three Lanterns).

Ezek nem egyszerű olajlámpák. Bizonyos jeleket, vagy képeket lehet ábrázolni velük a falon. Nézd meg ezeket közelebbről. Az asztal közepén látsz egy mélyedést, benne egy töltőnyílással (Oil Valve). Öntsd a nálad levő olajat ebbe a nyílásba, majd egyenként nyisd ki mind a három lámpát. A középen álló lámpa ajtajába be van csúsztatva egy minta, ami majd a képet adja. A két szélső lámpa ajtajába (Copper – vörösréz és Bronze Lantern) kell majd betenned a megfelelő mintalapokat (Copper, és Bronze Slide). A bronz lapot a bronz lámpába, a vörösréz lapot a vörösréz lámpába helyezd. Ezek után sorban gyújtsd meg (Matches) mindhárom lámpát és láthatod a kirajzolódó szöveget: JERUSALEM

Ezután lépj a kirakóhoz. Láthatod, hogy ez is kilenc betűs jelsor, tehát ez is a Jerusalem szót takarhatja. Ha megnézed a háttér információk menüben (Clues, Chappe Telegraph), akkor újra megnézheted a jeleket. (Amint láthatod, az i és j betűnek egy és ugyanaz a jele.) A szó egyes betűi azonban itt nem sorrendben szerepelnek. A kétszer előforduló E betű is meg van különböztetve egy és két ponttal. Sorban kell benyomogatnod a jeleket: a Jerusalem megfelelőit. A kirakó szerint pedig a megfejtés (balról jobbra 1-9.): 423916587.

A padlóban egy titkos rekesz nyílik meg, ahonnan Robert egy listát vesz ki. Ez a Sion-rend tagjainak listája, és Sophie nagyapja is szerepel rajta, mint Nagymester (Grandmaster).

Checkpoint –
3.: Térj vissza Margarite nővérhez

A bejátszást követően meg kell küzdened a két szerzetessel, hogy kijuss innen. Bújj a szarkofág mögé és kapd fel a (hm, golfütő egy kriptában?) golfütőt, és üsd ki hátulról az egyiket. A másik így már könnyű lesz. Ha feljutottál, a főtemplomban megint feléledtek a szerzetesek. Ezeket simán ki lehet kerülni, csak az árnyékban kell osonni. A túlsó, átellenes sarokban lévő ajtóhoz kell eljutnod, vissza, Margarite nővér szobájához, hogy elmondd, mire bukkantál. Csak lépj az ajtó elé, és bejátszás következik. A nővér nem hívta a rendőrséget, hogy egérutat nyerhessen Robert és tovább nyomozhasson Sophie-val.

Normandy Mansion

Sophie: Eközben Sophie beszökik nagyapja birtokára, hogy újabb szálakat göngyöljön fel a rejtélyből. Hiszi, hogy nagyapja olyan helyre rejtette a nyomokat, ahol csak ő és Robert találhatja meg. Emlékszik gyermekkorából egy föld alatti barlangra, ahova az angolkert útvesztőjében lehet lejutni.

1.: Juss el a kastélyhoz

Először azonban a kastélyban kell szétnézned. Mivel kulcsod nincs, és csak titokban szökhettél be, óvatosnak kell lenned. A kastélyhoz egy híd vezet, amin nem mehetsz át az ott posztoló házőrző kutyák miatt. Menj el balra és törd be a harang árkádja melletti ajtót (Break) egy kis akciózással. Itt a sarokban találod a hűtőládát (Dog Food Locker) amiben a kutyák kajája van. Vedd ki a húst (Dog Food) és menj ki a kennelbe. Tedd a húst az egyik fehér kutyatálba. A kutyák neve egyébként Ser Pierro és Catherina, akárcsak Da Vinci szüleié. Sophie nagyapjának volt humora.

Ha a helyén van a kutyavacsora, menj a haranghoz, és húzd meg a kötelét (Bell Pull Chain), hogy jelezz a kutyáknak. A kutyák esznek, te pedig indulj a kenneltől jobbra lévő épülethez. Az ajtaja zárva, de sebaj, kerüld meg, és hátul felmászhatsz egy ablakon (Shed Window). A bejutást követően egy szerzetes is utánad mászik,

akivel meg kell küzdened. Ha elintézted, nézz a polcok felé. Egy Fibonacci-számkódos tekercset találsz a középsőn. Nézz bele a háttéranyagokba (Clues, Fibonacci Sequences) és megtalálod a tekercs megoldását. Az aktuális szám mindig az előző kettő összegéből adódik. Láthatod a tekercs előtt a háttérben a megkezdett sort: 1, 1, 2, 3, 5, 8. Na most, neked ezt kell folytatnod. A megoldás: 13 21 34

A láda felnyílik, és benne megtalálod a kastély kulcsát (Mansion Key). Menj ki jobbra, a híd elé. Át kell tekerned a hidat, mert nem a jó irányban áll. Ezt a tekerőkarral teheted meg (Da Vinci Bridge Winch), egy kis akciózással. Háromszor kell körbeforgatni a kart, és ha nem jól tekered, ledob. Ha ezzel megvagy, menj át a hídon a kastélyba és a bejáratnál (Side Entrance to Mansion) használd a kulcsot.

Checkpoint –
2.: Juss le a barlangba

A folyosón balra menj, és a sarokban találsz egy szekrényt, amiből egy szobrot vehetsz fel (Aeneas Statue). Ezután menj egyenesen, a nappaliba. A kandallón (Fire Place) három liliomos díszítést látsz. A negyedik nálad van (Fleur-de-lys Disc), tedd be a helyére. Ezzel még nem oldottad meg a tűzhely titkát, de majd hamarosan erre is sor kerül.

Nézz szét a nappaliban. Jobbra, a kisasztalon egy újabb szobrocska (Cupid Statue), vedd fel. A nappaliból kiérve menj fel a mintás szőnyeges lépcsőn az ólomüveges lépcsőfordulóba (Stained Glass). Szemléld meg az üvegen szimbolizált alakokat, és felettük a liliomminták állásait (Nidaba - fel, Tiamat - le, Belet-ili - jobbra, Isis - balra). Az egyes istenekhez tartozó történetek időrendi (logikus) sorrendje adja a választ: eszerint kell beforgatnod a kandalló liliommintáit is.

Tiamat (a kezdet): Az ókoriak „teremtés-istene”, aki a földet és a levegőt szétválasztotta, majd a földet folyókkal választotta el.

Belet-ili (a teremtés): A méh szimbolizált istennője, a férfi és a nő megteremtője.

Nidaba (a tanulás): A tanulás és tudás istene; az igazságszolgáltatás megteremtője az emberi kezdetek óta.

Isis (a kiteljesedés): Az újjászületés, a gyógyítás és a szerelem istennője; ő helyezte a Napot az égre és megtanította az embereket a földművelésre, a jogtudományokra és a gyógyításra.

Ezekkel az információkkal szaladj le a kandallóhoz, és tekerd a liliomokat ebben a sorrendben (balról jobbra): le, jobbra, fel, balra. Ekkor a kandalló oroszlánfejéről elveheted a harmadik szobrocskát (Venus Statue). Menj fel újra a mintás lépcsőn, és a tetején talált ajtónál használd a Fleur-de-lys gyűrűt a kinyitáshoz. A hálószobában, az ágy sarkában egy SECRET (Da Vinci's Tank), vedd fel. Az ágy melletti komód (Drawer) felső középső fiókjában az előző kandallós megfejtéshez találsz egy feljegyzést. A második sor jobb szélső fiókjában egy nagy kötszerre, a legalsó sor bal szélén pedig egy zárt fiókra bukkansz. Mint már annyi mindent, ezt is a liliomos gyűrű nyitja. Benne a negyedik szobrot (Vulcan Statue) veheted fel.

Menj ki oldalt a sötét könyvtárba, és nézd végig a könyvespolcokat, hogy felfrissítsd a tudásod (Visual Database Update – mind a négyszer). Ezután menj balra, de még ne menj le a lépcsőn, hanem nézd meg mi van az asztalon. A barna dobozban találod az ötödik szobrot (Jupiter Statue). Emellett egy cetlit is találsz, amit még hagyj egy kicsit.

Lépcsőzz le, és küzdj meg a lent rád váró szerzetessel. Ha kiütötted, frissítsd a memóriád a könyvespolcnál (Visual Database Update), majd lépj az asztalhoz. Nézd meg a feljegyzéseket és a csontvá-

zat, ha akarod, de ami fontos, hogy a bal sarokban a kis házikószerűt is borítsd fel. Ezután nézz be az asztal alá, ahol megtalálod a lepottyant szobrocskát (Mars Statue). Lépcsőzz vissza és most olvasd el a cetlit. Ezen egy Vénuszról szóló vers áll. Innen kilépve rögtön egy rejtvényt kell megoldanod ismét a már ismert betűkkel. A hat szobor szoros kapcsolatban áll egymással. Vénusz az egyetlen női szobor; Mars és Vulcan a szeretői; Cupido a fia; Aeneas is, de ő halandó; Jupiter pedig Venus apja. Tehát e rejtvény róluk szól:

JUPITER IS
ABOVE VULCAN
AENEAS IS BELOW
MARS MARS IS TO
VULCANS RIGHT

Vagyis: Jupiter Vulcan felett, Aeneas Mars alatt, Mars Vulcan jobbján (helyezkedik el). Ez most még nem mond semmit. Venus viszont nincs megemlítve.

A kis dolgozószobából az egyik ajtón a nappaliba, a másikon az elülső hallba jutsz ki. Menj ez utóbbin és haladj fel a lépcsőn. A lépcsőfordulóban a bal oldali festmény közelében felvillan a jel a falon, tehát a közelben SECRET van elrejtve. Vizsgáld meg a festményt és a felső peremén, középen egy golyót találsz (Jupiter Sphere). Menj tovább a lépcsőn felfelé és nyiss be a különös terembe. Lépj be a kis piedesztál elé (Statue Pedestal), és pakold ki egyenként, amid van: mind a hat szobrot. Ekkor eléd kerül a teríték. Már csak azt kell tudnod, hogy kit hova sakkozz. Ebben segít az előbbi útmutató, amit megfejtettél. Venus pedig egyértelműen középre kerül, hiszen ő áll kapcsolatban az összes többi szereplővel. A szobrokat tehát a következőképp rendezd el:

Jupiter
Vulcan Venus Mars
Cupid Aeneas

Ha ezt megtetted, csak annyi dolgod van, hogy forgasd a szobrokat arccal befelé, azaz Venus felé. A bejátszásban Sophie megtalálja nagyapja feljegyzését, és a kertben feltárul a maketthez hasonló szoborcsoport. Viszont a DCPJ is megérkezik.

Checkpoint –

Úgy kell eljutnod a sövénylabirintusban a szobrokhoz, hogy lopakodsz, és közben elintézed csendben, egyenként a DCPJ-rendőröket. A szökőkúttól indulsz. Az első, legközelebb eső DCPJ-rendőr kiiktatása után jobbra találod az első szobrot (a kettős szobor madarakkal). Mivel nem Venus felé van arccal, ezért neked kell arra forgatni. Állj a szobor mellé, és egy kis akciózással forgasd meg (Rotating Statue). Amikor jó helyen áll, a játék kiírja: „You turn the statue to face Venus." Tedd meg ugyanezt a többi szoborral is úgy, hogy innen hozzávetőleg mindig egy irányba haladsz (pl. mindig balra). (A sorrend teljesen mindegy, úgyis elkeveredsz majd párszor. Csak hozzávetőlegesen tudom leírni a helyzetüket.) Innen kissé visszakanyarodva az ösvényen, a sötét ösvényen haladva felvehetsz egy vascsövet. Ekörül találkozol a második DCPJ rendőrrel, akit iktass ki a frissen talált fegyverrel. Itt találod a központi Venus-szobrot is, amivel semmit nem kell tenned. Haladj tovább. Innen balra, majd a fényes résznél jobbra kanyarodva találod meg a szárnyas szobrot. Ettől balra lesz a harmadik őr, és a szakállas szobor. Továbbra is balra haladva találod meg a botos szakállas szobrot. Ismét balra, majd a központi Venus mellett elhaladva találod a pajzsos szobrot. Ha mind az ötöt beforgattad, a rövid bejátszásban láthatod, hogy a központi Venus-szobor talapzatostól kiemelkedik a földből. Most már lemehetsz a föld alatti barlangba, ugyanis ott van a bejárata, a szobor talapzatában.

Checkpoint –

3.: Szerezd meg Hathor kulcsát

Odalent lobogó fáklyák és egy rejtély vár megoldásra. Menj előbb balra, és szemléld meg a női fáraószobrot (Statue), csupán a beszerzendő információ kedvéért. Ezután menj jobbra, és vedd el az eloltott fáklyát az ülő férfi szobor kezéből (kezedben fáklyával már nem tudod megnézni a női szobrot). Lépj közel az egyik égő fáklyához. Ne lepődj meg, itt nem villan fel, hogy mit kell nyomnod. Egyszerűen az akciógomb (A) megnyomásával gyújtsd meg a fáklyát.

Most jön a neheze: a kelyheket kell meggyújtanod, de nem mindegy, milyen sorrendben teszed. Rossz sorrend esetén az ötágú csillag alakban az egyik kehely tüze kioltja a másikét. (Ismerős, mi? Volt már ettől nehezebb feladvány is a Myst-szériában.) Úgy fogj neki, hogy nevezd ki az öt kehely közül a kiindulópontot (a sötét rácsos kapunál lévőhöz a legkönnyebb a viszonyítás), ez legyen az 1. Hozzá képest a többi legyen 2, 3, 4, 5; a következő elosztásban:

		1		
5				2
	4		3	

A meggyújtás sorrendje a következő: 1 2 4 2 5 2 3.

A rejtély megoldásának eredményeképp feltárul a női szobor, Hathor jobb keze, ami alatt egy liliomos kulcs lapult. Sophie magához is veszi, hogy megmutassa Robertnek, valamint sikeresen elmenekül a DCPJ szeme elől. Roberttel kocsiba pattannak, és a kulcson talált címre hajtanak.

Bank of Zurich

Az érdekes banképületbe belépve, Sophie és Robert igyekeznek feltűnéskeltés nélkül eligazodni, nehogy valaki riasztást adjon, és Fache újra a nyomukban legyen.

1.: Keresd meg Sauniere vizit szobáját

Sophie: Beszélj (Talk) a recepción az őrrel, aki útba igazít. Menj át a dupla ajtókon jobbra, az épület belső terébe. Itt látod a lifteket és lent a szökőkutat. Indulj a folyosón balra, és menj be a 2. ajtón (Private Viewing Rooms). Használd a kulcsot (Laser Etched Key) a terminálon a rács előtt (Key Terminal). A rács kinyílik, és bemehetsz a szemközti szobába. Lépj az ottani terminálhoz, és ott is használd a kulcsot. Ekkor a rövid bejátszásban láthatod, hogy egy bőröndöt hoz fel a helyes kis masina. Ekkor fordulj a terminál felé, és beszélj Roberttel (Interact) a kódról. Sophie nagyapja nem hagyott hátra semmilyen kódot. Talán a bőröndön van némi nyom. Nézd meg a bőröndöt közelebbről, és észrevehetsz egy jelet (Phi). Ezt még jobban megnézve, Sophie-nak eszébe jut, hogy ez egy görög betű. Robertnek pedig, hogy ez a görög ABC 21. betűje, és az 500-as számnak felel meg. Sophie tovább gombolyítja: a Fibonacci-számsorba beépítve a 21 az első, az 500 a második tag, a harmadik így az 521 lesz. A terminálon pedig egy 4 jegyű kódot kell megadni, vagyis a sor 4. tagját: 500 +521 = 1021. Ez lesz a kód! Üsd be az 1021 kódot a terminálon, és nyomj egy Entert.

A bőröndben egy levél és egy Cryptex. A bőrönd kinyitása után Sophie elolvassa nagyapja üzenetét, amiben utal a rózsára, ami őrzi a titkát. Sophie elmagyarázza Robertnek a Cryptex működési elvét: nem szabad erőszakkal kinyitni, különben elvész a benne rejlő üzenet.

Vizsgáld meg a bőröndöt még egyszer. A benne lévő láda rózsafából van, és hát ugye a rózsa rejti Sophie titkát. A beszélgetés után kattints rá még egyszer (Rosewood Box), és nyisd fel (Open). A láda üres, tehát nem benne, hanem a rajta lévő rózsaszimbólum alatt kell keresni valamit. Menj

az asztalhoz (Bureau), és nyisd ki a fiókját (Bureau Drawer). Vedd el a gemkapcsot (Paper Clip), majd használd a ládikón, hogy felfeszítsd a ládán a rózsaszimbólumot. A rózsa alatt a Szent Grálról találsz egy üzenetet. Ezután nekifoghatsz a Cryptex megfejtésének. Vedd elő az eszköztárból, és tekerd ki rajta a Grál szót: GRAIL

Ekkor betoppan Vernet, a bank alkalmazottja, aki felhívja a figyelmet a rendőrség közeledtére, és segíteni akar. Ad egy slusszkulcsot (Vehicle Key) a meneküléshez, és egy biztonsági kártyát (Security Card Level 1), amivel az épületen belül lehet közlekedni. Vernet elmegy a biztonsági szobába, és headseten szólni fog, ha tiszta a levegő. Robert szerint már indulni kellene.

Checkpoint –

2.: Menj a lifthez és találkozz Vernettel a rakodótérben

Menj ki balra, és a lift termináljánál (Security Card Terminal) használd a biztonsági kártyát. Vernet beszól a headseten, hogy nem minden őr ismeri a képeteket, és a liftből kiszálló sem ismer fel. A rendőrség azonban lezárt mindent, így a lift is megáll.

3.: Kutasd át az irodát és fejleszd fel a belépőkártyát

Robert: Egy kis akciózással fel kell jutni a lift tetejére, majd kinyitni a balról lévő piros karral a liftajtót. Az adminisztrációs irodát kell megcéloznod, mert csak ott lehet magasabb szintű biztonsági kártyához jutni. Indulj a szinten balra, és üsd le hátulról az egyik őrt, majd a túloldalon a másikat is. Haladj a lifttől balra, és menj be a fémajtón. A raktárhelyiségben, a jobb sarokban nagy kötszer, a bal polcon legfelül SECRET (Mars Sphere). A kettővel ez utáni ajtón kell bemenned (Bank Offices). Csak erre juthattok ki innen.

A bejátszásban láthatod a két őr mögötti kivilágított térképet. Amint az irodában vagy, mindkét oldalon megtalálod a világító térképet. Lopakodj az irodafülkék közt előre, majd ha tiszta a levegő, fordulj balra és nézd meg jól a térképet (Office Map: Bank Records Room, Administrator's-s Office, Exit Stairwell, Caroline Chatal / Office Manager). Lopakodj az egyik őr mögé, és intézd el. Vigyázz, ha nem sikerül kiütnöd, a másik odasiet, és lenyomnak. Ezért menj biztosra. Ha a másikkal is megvagy (Sophie most nem segít), menj a bejárattól balra, és az irodák melletti folyosón menj be a kisebb irodai szekcióba. Ott is az Administrator feliratú ajtón. Lépj az asztalhoz (Administrator's Desk), és beszélj Vernettel (Interact). Vernet elmondja, hogy az asztali szerkezettel 2-es szintű biztonsági kártyát készíthetsz, amivel a lépcsőházba is fel tudsz jutni. Megadja hozzá a kódot is: 867530. Ő addig megpróbálja feltartani a zsarukat.

Használd a kártyát a gépen, és üsd be a kódot. A kód azonban nem működik, meg lett változtatva. Az új kódot a felvételi szobában találod (Record Room), és a Security System aktában kell keresned. Ez azonban el van zárva. A kulcsot a szekrényhez a Charoline Chatal / Office Manager szobában találod. Menj vissza a főirodákhoz, ott keresd a Caroline Chatal feliratú ajtót (pont szemben). Vernet közben elmondja, hogy a menedzser elrejtette a kulcsot. Lépj a festmény (Painting) elé, és vizsgáld meg UV-fénnyel a jobb alsó sarkát. Ott ujjnyomokat (fingerprints) találsz. Nézd meg közelebbről, majd emeld fel a festményt egy kis akcióval. Egy széf található mögötte (Wall Safe). Viszont ehhez sem tudod a kódot! Nézz szét az íróasztalon (Office Manager's Desk), hátha találsz valamit. Bal alsó fiókban: nagy kötszer, a jobb középsőben kódok (Passwords): Safe: 728559

Tehát ez a széf kódja. Pötyögd be, nyomj egy Entert, és az kinyílik. A felső polcon

találod a keresett kulcsot (File Cabinet Key). Ezután menj jobbra, és a főbejárattal szemben találod a postafiókszerű helyiséget. Még ne lépj be, hanem állj meg a bejárat előtt, és az innen jobbra eső fülkét kutasd át. Fent, a fülke falán balra lesz a 2. SECRET (Da Vinci's Ballista). Most már bemehetsz a postafiókokhoz. Menj hátra, és a főszekrényt kutasd a belső oldalról. A jobb szélső fiókok közül a legfelső zárva (System Passwords). Ezt kell kinyitnod az előbb talált kulcscsal. Ha megvagy, vedd el belőle a neked szükséges kódot: 260924

Térj vissza a kisebb irodán át az Administrator szobába, és használd a biztonsági kártyát, majd üsd be a kódot és az Entert. Ekkor megkapod a 2. szintű kártyát (Security Card Level 2).

Checkpoint –

4.: Fejleszd fel a belépőkártyát a szerverszobában

A kártyát a szerver szobában kell a következő lépésben felfejlesztened. Irány a főterembe, és a fali térkép melletti ajtó termináljához (Security Card Terminal) menj. Használd a frissen újított kártyát, hogy megnyíljon az ajtó. Ekkor jönni fog Sophie is.

Szaladj le a lépcsőn, be az ajtón, és végig a lenti folyosón. Innen kijutsz a belső udvarra (Atrium). Itt intézd el a két őrt, Sophie is segíthet. Tovább két ajtót találsz: Loading Docks és Deposit and Server Area feliratút. Válaszd ez utóbbit, és nyiss be a fémajtón. A fülkés helyiségben megint két őr lesz, intézd el őket. A bejárattól előre, majd balra (túloldali ajtósor), rögtön az első ajtó mögött lesz a 3. SECRET (Iron Coin). Zárd le a nagy ventilátorok nyílásait (mind a hármat), (Action), majd menj a bejárathoz közeli szellőzőakna rácsa alá (Air Vent). Egy kis akcióval told fel oda Sophie-t.

Checkpoint –

Sophie: Lopózz az őr mögé, és iktasd ki. A belső megfigyelő szobában még egy lesz. Ha megvagy, lépj a már ismerős szerkezethez (Security Card Upgrade Terminal), amivel fel tudod fejleszteni a kártyát. Használd rajta a kártyát, és így megkapod a Security Card Level 3-at.

5.: Menekülj a 3-as dokkon keresztül

Menj ki a dupla fémajtón, és használd a kártyát az ajtó előtti terminálon, hogy kimehess Roberthez.

Robert: Hagyd el a helyet az ajtón, ahol bejöttél, és visszajutsz az Atriumba. Intézd el az udvarban a két őrt Sophie segítségével, és indulj a másik átjárón a Loading Docks felé.

Checkpoint –

Használd a kártyát a szemközti terminálon, és a rács felnyílik. Egy raktárba jutsz innen, ahol három DCPJ-őr is mozog. Az első kettőt egyszerre kiiktathatod Sophie-val, majd a harmadikkal egyedül is menni fog. A beugróban jobbról egy nagy kötszert vehetsz fel. Arra vigyázz, hogy a harmadik ne vegyen észre túl korán, mert hárommal nem bírsz el. Haladj tovább a sárga nyíl irányába az ajtón át, majd a páncélajtónál (Armored Truck Door) használd a kocsi kulcsot (Vehicle Key).

Chateau Villette

Leagh Teabing professzor házához hajtanak ezen a késő esti órán. Teabing fogadja őket, és Robert rögtön a Grálról kérdi az öreget.

1.: Oldd meg a rejtvényeket a történetek alapján

Sophie: Menj be a tudós után a nappaliba. Különböző rejtvényfeladatokat ad, és amennyiben megoldod, se-

gít a Grállal kapcsolatos információkkal. Teabing az Artúr király korabeli lovagokról mesél. Első feladatként a két lovagi páncélhoz kellene párosítani a megfelelő pajzsot. Szemléld végig mind a hat páncélt (Shield), közben az öreg mondja a hozzá tartozó legendát. A pajzsok jobbról balra:

Sir Gawain (pettyes sáv)

King Arthur Pendragon (sárkány)

Sir Galahad (kereszt): Nála említi a Grált

Sir Lancelot (3 oroszlán)

Mordred (párduc)

Sir Percival (szív): Nála említi a Grált

Fogd Sir Percival pajzsát, és helyezd a közelebb eső páncélhoz (Place). Ha jó helyre tetted, a prof megdicsér. Fogd Sir Galahad pajzsát, és tedd a helyiség másik páncéljához (Place). Ekkor két ajtó is megnyílik a nappaliban. Teabing elmondja, hogy a nem az a kérdés, hogy: „Vajon hol a Szent Grál?" hanem az, hogy „Vajon mi is a Szent Grál?"

Menj be a szemközti megnyílt ajtón, ahol a falon az „Utolsó vacsora" festményt láthatod. A szobában hátul serlegek; a pajzsok mintáinak felelnek meg. Jobbra egy kódzáras ajtó. Lépj az ajtótól jobbra, ahol a polcon egy jegyzetet találsz (Note). Egy bibliai idézetre utal a feljegyzés:

Solomon's Songs

Verse 14

Line 4

Word 3

Tehát Salamon könyve: 14. vers, 4. sor, 3. szó. Ez lesz a következő kulcsszó. Keresned kell egy Bibliát. Menj át a másik megnyílt szobába, ahol balról, a könyvespolcon találod a Bibliát (The Bible). Olvass bele, és máris megvan a keresett kódszó: HEAR

Ugyanezen az oldalon találsz egy Arthur feliratú kis fa piedesztált, amire majd később egy serleget kell helyezned. Egyelőre menj vissza a kódzáras ajtóhoz és üsd be a kódszót, majd Enterrel nyugtázz. Ezzel a ház további részeibe nyertél belépést. A szobában jobbról egy étellift, balról egy zongora. A falon két szimbólum: egy V és egy lefelé fordított V alak. Nyiss be jobbra, az oldalajtón. Egy rejtek, és a falon látod a SECRET jelét: a pici komód alatt egy Venus Sphere-t találsz. Itt most egyelőre nincs más dolgod, menj vissza a kelyhes terembe. Kapd fel Artúr király serlegét (Red Dragon Chalice), és helyezd a túlsó szobában az Artúr piedesztálra. Ekkor megnyílik a könyvek mögötti titkos átjáró. Teabing elmondja, hogy Artúr király idejében kissé megváltozott a Grálmese; később elmagyarázza miért.

Lépj be a megnyílt fülkébe és rakd ki az egyszerű képkirakót. Az egyes darabok helyeit betűkkel jelölve:

A B C

D E F

Told ezeket a következő sorrendben: D, A, B, E, F. Ha kiraktad, megnyílik a következő ajtó. Ebben a helyiségben, a sötét sarokban találod a 2. SECRETET: a Da Vinci's Warcartot.

Lépj be és nézd meg jobbra az asztalon (Table) a tárgyakat: egy kotta (Music Sheet), tedd el. Ezzel menj is a zongorás szobába és játszd le a dallamot. Robert és Teabing is bejönnek. Kiderül a szimbólumok valódi jelentése a falon. Mars egyszerűsített szimbóluma a lefordított V alak, vagyis a férfi. A V alak, vagyis a kehely szimbólum Venus-jelkép, tehát nőnemű. Ezzel Sophie számára is kiderül, mi a Grál valódi értelme: egy nőnemű személyt takar. Da Vinci megfestette a valódi Grált. Ezért Teabing átinvitál a másik szobába a festményhez.

Kövesd a többieket a másik szobába, az Utolsó vacsora festményhez (The Last Supper). Lépj a képhez és nézz meg rajta mindent:

1. V Shape (V alak): Jézus és John (János) között helyezkedik el. Sohie nem érti, mit keres 13 férfi között a női szimbólum.

2. Grail (Grál): A Grál, mint szimbólum felfestve balról az oszlopra. Teabing emlékeztet, hogy ez csak a hamis sztori része, ami visszanyúlik a Sangreal-okig. Robert elmagyarázza a Sangreal szó kialakulását, ami franciául: Szent Grál; de mást is jelenthet.

3. John (János): A képen János nem is János, hanem egy nő. Da Vinci szándékosan festette így; csak az alapos megfigyelőnek tűnik fel, mennyire nőies.

4. M Shape (M alak): Jézus és a nő összetartozására, mi több, házasságára utal. Teabing szerint erre bizonyíték is van. A nő pedig Mária Magdolna. Akit csak azért állított be az egyház rágalommal prostituáltnak, mert így Jézus elveszítette volna isteni formáját; vagyis: Jézus nem lehet nős.

5. Peter (Péter): Valójában titkon kedvelte Magdolnát. Jézus halála után nehezen viselte, hogy Magdolna viszi tovább a keresztény egyházat, pedig Jézus akarta így.

6. Grail (Grál): Újra a Grálra nézve Sophie megemlíti, hogy a Sangreal valójában mit is jelent. Teabing elmondja és Sophie megfejti: Királyi Vér. Tehát valaki a festményen királyi vérből való.

7. Jesus and Mary: Jézus és Magdolna is királyi vérből származtak. Jézus ezzel a házassággal akarta megerősíteni birodalmát, hogy erősebb lehessen, mint Salamon ideje alatt. És lehetett is volna, de Magdolna hírét bemocskolták, hogy megszakadni látsszon a vérvonal. Magdolna az igazi Grál; az ő méhe adja az igazi Grált; hiszen állapotos. Ezek szerint létezik ma is ez a vérvonal és a Sion-rend ezt őrizte. Sophie nagyapja tudta ennek titkát, ő volt az utolsó.

2.: Oldd meg a Cryptex-et

Mivel közel mindent tudsz a képről, vedd elő a Cryptex-et és tekerd ki a következő nevet: MAGDALENE

A hosszabb bejátszásban egy szerzetes leteperi Robertet és ellopja a Criptex-et. A brancs a pincébe menekül, ahol egy fegyver van: a Ballista. Ezzel ki tudnának innen törni. A Ballista azonban részeire lett bontva, mert Remy felújította. A ház többi részében lehet megtalálni ezeket. Sophie feladata, hogy védje Robertet, míg a férfi megkeresi a darabokat.

3.: Gyűjtsd be a Ballista darabjait

Még ne menj Robert után, hanem fordulj vissza a pincébe. Menj le balra, és a letakart székek és asztalok környékén lesz a 3. SECRET (Copper Coin). Most már elindulhatsz Robert után és kövesd a termeken át. A lépcsőn felérve, a hallban balról a mellszobor oszlopa mellett egy nagy kötszert találsz. Robert az átellenes sarokba, a lépcső alatti ajtóhoz siet, menj be utána. Az első darabnál megáll. Nyomj rá a tárgy felvétele gombra (Pick up). Ekkor betoppan az előbbi szerzetes, és megint leteperi Robertet. Egy kis akciózással mentsd meg, és küzdj meg a szerzetessel, míg Robert megmenekít tőle. Miután a támadó elinalt, Sophie a liften leküldi a Ballista-alkatrészt a pincébe.

Fuss tovább Robert után, és a következő alkatrészhez érve az ablakon megint betör a szerzetes. Küzdj meg vele megint, majd Robert is megrúgja egy kicsit, és beesik a rejtekajtó mögé. A második alkatrész is mehet a liften lefelé. Az utolsó darabért Robert nagyon gyorsan elszaladt, neked kell megtalálnod. Fuss ki a hallba. Innen menj jobbra, a dolgozószobába, ott találod Robertet. A festményekhez lépve újabb bejátszás következik. A szerzetes leüti Robertet. Megint akciózva kell legyőznöd, végül Robert ráborít-

ja a könyvespolcot. Sophie és Robert elfut, de az elpusztíthatatlan szerzetes csak kimászik alóla. Végül az utolsó darab is belekerül a Ballistába, és kiüti a támadót. Teabing rejtélyeskedik még egy kicsit, de aztán Robert kitalálja a következő úti célt: Anglia, Temple Church – A Templomos Lovagok kriptája.

Biggin Hill Airfield

Teabing kinyit egy titkos járatot, amin közösen elmenekül a csapat. A kiütött szerzetest is elviszik magukkal Londonba. A reptéren épphogy el tud menekülni Sophie és Robert, miközben Teabing feltartja a rendőrséget.

1.: Találkozz Teabinggel

Robert: Első dolgod az, hogy az ajtó elé tolj valamit, hogy a rendőrök elől egérutat nyerjetek. Ne menj előre, mert lelőnek. Állj az ajtó melletti konténer mögé, és told az ajtó elé. Ekkor szabaddá válik a túloldalon látott vagonok kapcsolója (Rail Cart Power). Aktiváld a kapcsolót, majd siess a vagon mögé, az elejéhez, és engedd ki a féket (Brake Release). Ekkor a vagon megindul. Lassan haladj mellette, nehogy eltaláljon egy lövedék. A lőtávolon kívül érve fuss át a vagon előtt, Sophie után és lépj be a hangárba (Hangar).

Checkpoint –

2.: Juss el a bunkerekhez

Rögtön fordulj jobbra, és a sarokban a létra és a hordók között egy SECRET lesz (Da Vinci's Bridge). Ezután menj balra, a másik sarokba, ahol egy szerszámos ládát találsz (Tool Box). A legfelső fiókban egy csípővágóra (Bolt Cutters) bukkansz. (A 3. és 4. fiók eszközei csak illusztrációk.) Emellett találod a reptér 2. világháborús bunkertérképét is (Biggin Hill Airfield Bunker Map: Generator Room, Surface Door, Surface Exit, Biggin Hill Airfield Bunkers). Ha alaposan megszemlélted, menj el balról a repülő mellett, és vágd le a rácsos kapu (Gate) lakatját a csípővágóval. Mászd meg a lépcsőt, majd odafent vedd fel az asztalról a nagy kötszert. Ezután fordulj meg és aktiváld a daru kapcsolóját (Hoist Controls). Mássz vissza és erre a rendőrök is ideérnek. Két rendőr az ellenfél. Küzdd le az egyiket, majd segíts be Sophie-nak a megszokott módon. Ha megvagy, menj be a kinyitott raktárba balról, és vizsgáld át a polcot (Supply Self). Találsz némi fáklyát (Box of Flares), vedd magadhoz (Flare). Nyisd ki a padlón talált csapóajtót (Trapdoor), hogy lemehess a bunkerekbe (World War II Bunkers).

Checkpoint –

A leérkezést követően Robert automatikusan meggyújtja a fáklyát. Haladj előre a folyosón. A kis beugróban nincs semmi, menj tovább. Lépcsőzz le a Silent Hillre emlékeztető lépcsőházban, majd haladj tovább jobbra az alagútban. A bejátszásban hallhatod a rendőröket, amint arra készülnek, hogy átfésüljék a repteret és a bunkert.

Haladj tovább előre, át a keskeny ajtón, míg egy csapóajtóhoz érsz (Floor Grate). Nyisd fel, és mássz le. A bunker lenti szintjére jutottál. A jobbra lévő ajtó valószínűleg a felszínre vezet, de elektromos kapcsolóval nyílik és nincs áram. Helyre kell állítani az áramellátást, hogy működhessen. Indulj el balra, végig a folyosón, majd fordulj megint balra, fel a lépcsőn. A lakattal lezárt ajtónál használd a csípővágót és lépj be.

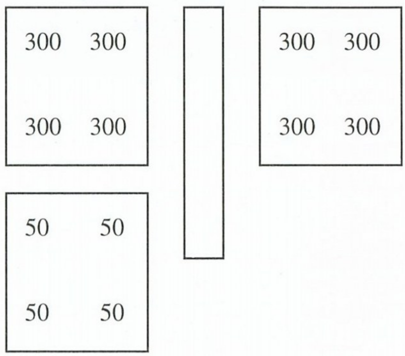
Egy kazánházszerű helyen vagy, menj tovább az ajtón. A következő helyiségben a korlátnál egy biztosíték szekrényt találsz (Auxillary Fuse Box). Szedd ki belőle mind a három biztosítékot (3 db 50 Amp Fuse). Menj tovább a következő

terembe, és ott rögtön jobbra, a beugró végében egy újabb biztosíték szekrényre bukkansz. Onnan is vedd ki a két biztosítékot (2 db 300 Amp Fuse). Ezután mássz le a bejárattal szemben lévő létrán, és odalent menj egy keveset balra, majd be a sötét beugróba, ahol a nagy tartályok fekszenek. Hátul a falon megjelenik a SECRET jele: nézd át a tartály hátsó részét, hogy megtaláld a Mercury Coint. A terem túlsó végében találod a fő biztosítékszekrényt, de még hiányzik pár biztosíték, ezért mássz vissza a létrán. Menj előre a függőhídon, és mássz fel az átjárón a felső szintre.

Az irányítószobába értél. A lift fémajtaja (Control Tower Elevator) mellett jobbra nézd át a polcot, és a vegyszerek mögött elsősegély csomagot találsz (First Aid Kit). Ezután menj fel a lifttel az irányítótoronyba. Sophie és Robert kiötlik, hogy el kellene terelni a rendőrség figyelmét egy kis robbantással, hogy kijuthassanak innen. Lent parkol egy üzemanyaggal teli tartálykocsi, Robert azt akarja majd a levegőbe repíteni jobb híján. Sophie nem örül, de hát ez van. Előbb azonban rendbe kell tenni az áramkört, hogy kinyíljon az a fránya ajtó.

Checkpoint –

Lépj a balra lévő biztosítékszekrényhez, és szedd ki a három biztosítékot (3 db 300 Amp Fuse). Liftezz vissza az előző helyiségbe és küzdj meg az őrrel. Utána mássz le. A függőhidas teremben két őr kóricál. Egymástól távol vannak, könnyű őket hátulról támadni egyenként. Ha megvagy velük, menj le a létrán a főbiztosíték-elosztó szekrényhez (Main Fuse Box). Nézd meg közelebbről, és találsz benne még négy biztosítékot: 1 db 50 Amp Fuse-t, és 3 db 300 Amp Fuse-t. Kapd ki a helyéről mindet, mert úgyis másképp kell majd őket bepakolni. Tehát van nálad összesen: 8 db 300-as és 4 db 50-es biztosíték. Most lépj oda a kapcsolási rajzhoz jobbra (Main Fuse Box Schematic) és nézd meg alaposan. Hát nem sokat látni rajta! Lépj ki a közeli nézetből és a rajz elé állva vedd elő az UV-lámpát. Ezzel már látni valamit! Ami innen téged érdekel: az a bal oldali generátorok (Left Generators); a jobb oldali generátorok (Right Generators); és a felszíni ajtó (Surface Door) és ez együtt van a Transit Systems-szel. Az egyes részekre közelítve még segítséget is kapsz: az első kettőbe 300-as, az ajtóéba pedig 50-es biztosíték kell. Még az összegük is rá van írva középre: 1200, 1200, 200. Lépj vissza a biztosítékszekrényhez és közelíts a lyukakra (Fuse Slot). Pakold a biztosítékokat az ábra szerint:



Ezután következő lépésként aktiváld a kapcsolókart (Main Power Switch). A generátor beindul.

Checkpoint –

Mássz fel, és menj vissza a bunkerbe a fenti helyiségen, az ajtón, majd a lépcsőn át. Itt már két rendőrbe is belebotlasz. Az egyiket simán lecsaphatod hátulról, a másikkal küzdj meg. Amint látod, a felszínre vezető ajtó lámpája zöld. Már csak a kart kell aktiválnod balról a falon, hogy kinyíljon az ajtó. Még azonban ne menj ki,

hogy tied lehessen az itteni 3. SECRET. Fordulj meg, és menj hátra a folyosó végén jobbra a generátorhoz. Ott a jel a falon: a Mercury Sphere-t veheted fel. Ezután haladj előre, és haladj fel a létrán mind a kétszer a toronyba.

Checkpoint –
3.: Tereld el a rendőrök figyelmét

Idekint most az a feladatod, hogy eltereld a rendőröket Teabing kocsijától. Lopózz előre, és intézd el a két rendőrt egyenként. Mássz fel a sarokban talált tűzlétrán és intézd el a fentit is. Mássz vissza, és lépj a rácsos tartályhoz, amin a lakat van. A csípővágóval vágd le a lakatot a szokott módon és tekerd el a piros csapot. Mássz vissza a tetőre a létrán és állj a korlát nélküli részhez. Elő sem kell venned, magától felajánlja, csak használnod kell (Flare, Use).

Temple Church
Checkpoint –

A tartály felrobban, így Sophie és Robert el tud menekülni Teabinggel. Az irány a Temple Church.

A megérkezést követően Teabing és Robert arra biztat, hogy oldd meg a kódolt üzenet tekercset.

1.: Fejtsd meg a kódolt tekercset

Sophie: Vedd elő a tekercset (Coded Message) és fejtsd meg az írást:

OUTDOORS THE
GRACEFUL WATER
YOU WILL SEE
THROUGH
DEDICATION YOU
MUST FIND THE
KEY

A szöveg megfejtése szerint a kulcsot idekint kell megkeresni a szökőkútnál. Azt ugyan nem írja, milyen kulcsot. Robert és Teabing úgy dönt, odabent néznek körül; addig Sophie-nak kint kell kutakodnia.

2.: Menj a hátsó udvarra

Menj a bejárat melletti hirdetődobozhoz (Bulletin Board, és vizsgáld meg. Nyisd ki az üvegezett ajtaját (Handle), és vedd ki jobbról a kapukulcsot (Golden Key). A hirdetések nem lényegesek. Ezután menj a parkolóban lévő autók mögé és menj balra egy sötét lépcsőlejáróba. Menj be egészen az árkádok alá, majd fordulj jobbra az árkádoknál és az első ablak alatt láthatod a SECRET jelét: az ablaktól jobbra a falon lesz a Silver Coin. Menj vissza fel és indulj a főkapu felé (Gate to Backyard), és nyisd ki a frissen szerzett kulccsal.

A bejátszásban Remyt látod, amint kiadja az utasításokat az embereinek. Hát nem éppen tiszta játszmát folytat azzal, hogy végig csak kihasznált titeket. Most már az ő emberei elől is bujkálni kell.

Checkpoint –
3.: Kutasd át a hátsó udvart

Lopakodj a ballonkabátos mögé, és intézd el. Menj az árkádos rész mellett, és felfedezhetsz egy csapóajtót. Még nem tudod kinyitni, de jó tudni, hogy ott van. Menj az árkádok legvégébe, keress a dobozok közt (Pile of Boxes). Láthatod a hold alakú SECRET jelet a falon: jobbra megtalálod a Moon Sphere-t.

Innen menj fel a lépcsőn, és lopakodó üzemmódban várd ki, míg a két őr elválik. Intézd el az ottmaradtat, majd kerülj az árnyékban a jobbról álló mögé. Ha mindkettő ki van ütve, lépj a szökőkút ajtóval szembeni virágládájához (Planter), amit vizsgálj is meg. Valami van a virágok alatt, de azokat le kell nyírni, hogy hozzáférj. Szaladj előre a függőfolyosón, és nézd át az útban álló talicskát (Wheelbarrow). Vedd el belőle a metszőollót (Shears), és nyesd le vele a szökőkúti virágokat. Ezután nézd meg az alatta lévő emléktáblát, amit Sophie nagyapja hősiességének állítottak – titokban. Lépj ki a nézetből, majd közelíts

rá a kis mélyedésre (Copper Engraving), és illeszd bele a liliomos gyűrűt. Ekkor feltárul egy durva szélű fémdarab (Rough Metal Shard), vedd fel. Sophie még nem tudja mire jó, de majd kideríti.

4.: Szökj meg

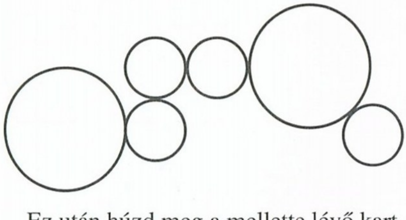
Robert: Míg Sophie simán kiütött két nehézfiút, Robert kábultan tér magához egy dobozokkal túlzsúfolt cellában. Hogy történhetett ez? Az ablakon kinézve (Window) láthatod az őrt, de nincs jelentősége. Inkább kutass a cellában: balra az asztalon nincs semmi hasznos. Ettől balra a másik asztal (Table) előtt egy széket látsz, mozdítsd el (Move). Egy kis fogaskerék az (Small Gear). Ettől szintén balra, a raklapon (Pallette) mozdítsd el a dobozt (Move), és a kábeldobban találsz egy fémpálcát (Metal Rod). Tovább, balra a harmadik asztalon mozdítsd el a bal oldali dobozt, és vedd el mögüle a kartonlapot (Cardboard).

Ezután a zárt ajtó elé állva kikukucskálhatsz a kulcslyukon (Keyhole), de nem látsz ki a benne lévő kulcs miatt. Ez az! Benne van a kulcs! Egy jókora rés is van az ajtó alatt (Gap Under Door). Itt használd a kartonlapot. Ezután lépj a kulcslyukhoz, ott pedig használd a fémpálcát. A manőverezés jutalma a pincekulcs (Basement Key), amivel most már kinyithatod az ajtót. Osonj ki, és menj be egyenesen a szemközti helyiségbe. Itt jobbra, a szekrényen (Cabinet) vár rád a következő SECRET: Da Vinci's Paddleboat. Támadd hátulról az őrt, amíg tévézik; majd menj el balra, és meglátod a falon a fogaskerekes szerkezetet (Gearbox), amiben 1 kicsi és egy nagy fogaskerék van. Még kell hozzá pár darab, hogy működhessen.

A túlsó, nagy reteszelt ajtó nem nyílik, ezért menj át a celládhoz közelebbi sötét ajtón. A templom belsejébe jutottál. Osonj jobbra, és a terem sötét sarkában verd le az ottani őrt. Nézd meg az itt álló szekrényt is (Cabinet); egy nagy kötszerre bukkansz a felső polcon. Az alsó polcon pedig egy kis fogaskerék lesz (Small Gear). Haladj a fal mellett a terem átellenes sarkába a másik szekrényhez, és ott is találsz egy kis fogaskereket. Most osonj vissza a pincébe és kapd fel a kanapé mögötti vasrudat, majd gyere vissza a templomba. Lopózz a két beszélgető őr mögé, és üsd ki az egyiket, hogy csak a másikkal kelljen küzdened.

Ha ezzel megvagy, kutasd át a templom ezen részét is. A bal beugróban a faragott ereklyetartón egy nagy fogaskereket találsz (Large Gear). Az innen balra heverő lovag síremlékét (Glossy Effigy) megvizsgálva egy rejtvény kerül eléd. Ezt még nem oldhatod meg, ezért lépj ki belőle. Szanaszét lovagok síremlékei hevernek (Burnished, Uneven, Dirty, Dark, Grimy, Jagged, Coarse, Murky Effigy). A túlsó Gleamig Effigynél egy felirat is van a falon. Egyik oldalon egy pajzsdarabot is látsz, aminek az alja és a teteje hiányzik. (Sophie már megtalálta az egyik odaillő darabot, csak még nem tudja mire jó.)

Térj vissza a pincébe, és illeszd be a Gearbox-ba a nálad lévő és a benne talált fogaskerekeket (összesen: 4 kicsi és 2 nagy fogaskerék) a következő ábra szerint:



Ez után húzd meg a mellette lévő kart, hogy a kinti csapóajtó megnyíljon. A kinti őrök meglepődnek, de Sophie sejti, hogy Robert az.

Checkpoint –

5.: A cellaajtón át lépj be a templomba

Sophie: Menj le a szökőkúttól a lépcsőn, ahol feljöttél és osonj be az árkádok alá.

Várd meg a két őr beszélgetését és húzódj le. Amikor a két őr elhaladt az árkádok mellett, osonj előre a kinyílt cellaajtóhoz (Enter to the Basement). Erre kevés időd van, mert az őrök továbbra is itt köröznek. Ne küzdj velük, csak lopakodj. Ha sikerült lejutnod, máris találkozol Roberttel.

Checkpoint –

6.: Kutasd át az alagútrendszert

Robert: Tovább kell keresgélni, hogy kiderítsd, mi folyik itt főtermébe, és illeszd be a pajzs felső részébe a Sophie által talált hiányzó darabot (Rough Metal Shard). Az alsó darab azonban még hiányzik. Menj vissza a cellához, és nyisd fel a bereteszelt ajtót (Door to Catacombs) Sophie segítségével egy kis akciózás keretében, majd lépj be.

A katakombákba értél. Várd meg az őrök beszélgetését, akik a cellák főkapcsolóiról beszélnek. Balra, a hordókon kis kötszert találsz. Kapd fel a sarkon a vasszerszámot és hátulról üsd le az őrt. A második a folyosó következő részében lesz. Miután a folyosó U alakban visszakanyarodik, újabb két őrbe futsz. Küzdd le őket Sophie és a vascső segítségével. Itt, ahol álltak, látsz egy kriptát a falban (Crypt), amilyet már korábban is láthattál. Nézd meg, mi van a csontváz mellett: egy díszes korong (Templar Seal). Kissé továbbhaladva jobbról egy kapcsolókart is észrevehetsz, amit még nem most kell aktiválnod. A folyosó további részében a kanyar után jobbra lesz még egy kripta (Crypt), amit át kell kutass. A kartondobozt elmozdítva egy újabb Templar Sealt találsz.

Ezután, ha elintézted a kanyar után a következő őrt, lépj az itt található elektromos dobozhoz (Electrical Box), és nézd meg. Ahhoz, hogy mind a négy kapcsoló aktív legyen, egyszerűen nyomd sorrendben a gombokat a felső baltól indulva az óramutató járásával megegyezően:

1 2
4 3

Ekkor a korábban látott kapcsolókar aktiválódik, valamint az itt talált újabb kar is. Verd le a most feléledt két őrt. Részesítsd előnyben az itteni kart, és aktiváld. A következő cellába így juthatsz be. Az asztalon (Table) újabb Templar Sealre bukkansz, valamint egy kis kötszerre. Ezután indulj vissza az első kapcsolókarhoz. Ne lepődj meg, ha Sophie esetleg már ott vár. Aktiváld ezt is, hogy felnyíljon a mellette lévő rács.

Menj be, és már láthatod, hogy újabb rejtvényt kell megoldanod (Pillar Monument). Pakold be a három Templar Sealt a lyukaba (Hole), a negyedik már benne van. A rövid bejátszás után nézd meg a jobb és bal oldali falakon a jeleket:

- Az I jel 45 fokban balra dől.
- A II jel felett vonás: 45 fokban balra dől, csak fejjel lefelé áll.
- A III jel egyenesen áll.
- A IV jel 45 fokban jobbra dől.

Eszerint forgasd be a Templar Seal-korongokat (amikor bepakoltad, egyenesen álltak). Ha jól beforgattad ezeket, a felette álló oszlop elmozdul. Ez kapcsolatban áll a templom udvarában lévő oszloppal, ahol az oszlop aljánál megnyílik egy titkos rekesz. Oda kell elmenned.

Checkpoint –

7.: Szerezd meg a 2. pajzsdarabot

Haladj visszafelé a katakombákban, és intézd el Sophie-val a két őrt. A cellás résznél is lesz egy. Ezután menj ki a főtemplom részbe, és onnan jobbra van az ajtó ami az udvarra vezet (Door to Front Courtyard). Odakint nézd meg az oszlopot (Stone Opening) és vedd fel a pajzsdarabot (Sharp Metal Shard). Előbb azonban meg kell küzdened két újabb őrrel.

8.: Oldd meg a rejtvényt

Ezután menj vissza a templomba és illeszd be a hiányzó darabot a pajzsba.

Ekkor már nekifoghatsz a rejtvény megoldásának.

9.: Oldd meg a kirakót

Lépj a lovagi képmásokhoz. Az összes lovag koporsójánál egyfajta Puzzle tárul eléd, kivéve a Dark Effigy elé állva. Itt mások a betűk a kirakós rejtvényben. Ennél nem ismeretlen lovag fekszik, hanem W. Marshall. Tehát ez az egyetlen azonosított lovag. Oldd meg itt a kirakót a kódolt betűk segítségével. A hét kódolt betű pár egy-egy rendes betűt jelöl a kirakóban. A függőleges oszlopban a pár első tagja szerepel, a vízszintesben a második. Ha a kettőt együtt keresed, megadja az adott betűt. A megfejtés: RICHARD

10.: Oldd meg a Cryptex-et

Amint megoldottad, máris megkaptad a nálad lévő Cryptex megfejtését. Vedd elő a Cryptex-et, és tekerd ki a RICHARD nevet. Egy újabb verses üzenet van benne, amit azonban nincs idő elemezgetni, mert Remy és bandája megérkezett. Remy elveszi a Cryptex-et. Sophie még el tud menekülni a fegyveres szerzetes, Silas elől, azonban Robert a rács mögött ragad, sarkában az őrült szerzetessel.

11.: Menekülj el Silas elől

Nincs más dolgod, mint kinyitogatni az előtted álló rácsokat, és minél gyorsabban menekülni. Silas lassan mozog, de folyamatosan lövöldöz. Rohanj a kamerával szembe. Az első ajtót akciózással kell áttörnöd. Rohanj tovább a kamerával szembe. A második rácsot a fali négyes kapcsolóval kell kinyitnod a szokott módon: óramutató járásával megegyezően a felső baltól indulva nyomd sorban. Ekkor a mellette lévő kapcsolókar aktiválódik: akciózva húzd le. Rohanj tovább. A harmadik ajtót megint akciózva kell áttörnöd. Fuss tovább. A negyedik rácsnál nyomd a kapcsolókat a szokott módon, majd húzd meg a kart. A kapu félig csukva maradt (Jammed gate). Kézzel akciózva nyisd fel.

Az ötödik rács szintén félig csukva, ezt is akciózva tolhatod fel. A hatodik rácsnál megint a kapcsolók és a kar segítségével juthatsz tovább.

Miután Sophie megmenti az életed, a rádión az őrök beszélgetését hallod. Remy a Westminster Apátságban tartja fogva Teabinget. Irány oda.

Westminster Abbey

Sophie és Robert az Apátságban egyből észreveszi Remy-t. A Cryptex verses üzenete szerint Newton sírjánál kell kutakodniuk.

1.: Keresd meg Newton sírját

Első tájékozódásként szemléld meg közelebbről az apátság térképét (Westminster Directory: St John's Chapel; Main Hall: King Henry III Tomb, Chaucer's Tomb, Shakespeare's Statue; Chapter House; Art Restoration Hall; The Cloister; Newton's Tomb). Ha jól megnézted, indulj a térkép mögötti szobros beugróba. Balról a második szobornál a jel felvillan a falon: SECRET lesz itt a szobor talpánál jobbra (Gold Coin).

Ezután indulj előre, a hall túlsó végébe Shakespeare szobrához (Shakespeare Statue), a szobor azonban renoválás alatt áll – ez olvasható a táblán. Lépj beljebb ebbe a beugró részbe, és vizsgáld át az ott talált fémszekrényt (Workman's Cabinet). Nyisd ki, és told jobbra a munkáskabátot (An Old Coat), majd nézd meg a zsebét (Old Coat Pocket). Egy tisztítókefét (Brush) találsz benne. A szekrény alsó fiókjában egy nagy kötszert is találsz. Innen menj balra és lépj ki a fényes ajtón (Newton's Tomb). A sötétben állj az elektromos tárgy mögé és lökd az őrnek (Push), hogy megrázza az áram és kiüsse. Ezután lépj

Newton sírjához jobbra (Newton's Tomb). Sophie felolvassa a Cryptex idetartozó szövegét, és neked át kell nézned a síremléket, hogy megtaláld az említett kulcsot. Nézd meg Sir Isaac Newton szobrát, majd a felette lévő gömböt is (Celestial Orb). Ez utóbbi az asztronómia tudományát szimbolizálja. Ezután nézd végig a szobor alján a kisebb domborfigurákat (Telescope, The Planets, Prism). A Telescope alatt egy kisebb gömb látható, a nap (The Sun). A Nap mellett pedig egy még kisebb lyuk (Hole). Ebbe illeszd bele a liliomos gyűrűd és a Nap kivehetővé válik (Sun Orb). Vedd el. Egy kis tekercs is van a Nap golyó belsejében. Egy újabb verses üzenet van benn, ami egy kirakó szereplőire utal (canterbury Tales, Queen Elizabeth, King of England, Baron, Soldier, Knight).

2.: Fejtsd meg az 1. tekercs versét

Tehát meg kell fejtened, mire utal a versike. Menj előre, és a domborműves falon láthatod a SECRET jelét. Vizsgáld meg a szobrot balról és felveheted a Sun Sphere-t. ezután térj vissza a fő hallba (Main Hall), és menj ki a másik ajtón jobbra (The Cloister).

Két irányba indulhatsz a külső folyosókon. Mindkettőn egy-egy őr sétál. Válaszd a bal oldalit jobbra egy lakattal zárt ajtó állja majd utad). Bújj a ládák mögé, és várj, míg az olajlámpa alá ér az őr. Könnyen és gyorsan kiiktathatod, ha ekkor egy kis akciózással eloldod a lámpa kötelét (Loosen). Itt a ládák mellett belül egy nagy kötszert is felvehetsz.

Menj tovább a folyosón és lépj be a végén talált ajtón (Art Restoration Hall). Itt három őr lébecol, úgyhogy nem tanácsos egyszerre odacsődíteni mindet. Húzódj be jobbra a beugróba, és beszélgetésük után kapcsolgasd a villanyt (Light Switch), hogy egyet közülük odacsalj. Több ilyen kapcsoló is van ezen a folyosón. Ha elintézted az első őrt, haladj előre és tégy hasonlóképp a másodikkal is. A harmadik, valószínűleg a folyosó végi túlsó teremben lesz, de még nem jön elő. Menj be az emelletti csukott ajtón. Ebben a szobában a feltekert szőnyegen egy nagy kötszert találsz. Az ajtó mögött egy kapcsolódoboz (Fuse Box), aktiváld. A felkapcsolódó fényre előjön a harmadik őr is. Ha elintézted, menj be a terembe, ahonnan előjött. A bejárattól balra, a kék dobozoknál vizsgálódj egy kicsit. A felső dobozon találod a következő SECRETET: A Da Vinci's Codex Arundelt.

A terem túlsó felében találod meg a keresett szobrot (Shakespeare Statue). A szobor kezében egy tekercs (Scroll), vizsgáld meg. A tekercs olyan koszos, akár a szobor többi része. Le kell takarítani. Keféd már van, de tisztítószert még találnod kell. A szobor mellett egy tisztítós flakon, de üres. Az ajtó mögötti raklapon több dolgot is látsz; de ezekből csak a hátsó dobozban (Box) talált csípővágót veheted fel (Bolt Cutters). Mivel az itteni raklapon talált tisztítószer nem megfelelő, ezért menj vissza a folyosón át a másik irányba (The Cloister).

Intézd el itt is az őrt, és használd a csípővágót az ajtó lakatján. A raktárba bejutva az ajtó mögötti raklapot nézd át. Told el a dobozt a tetején és a mögött kapcsold fel a villanyt (Light Switch). Kutakodj tovább a munkaasztalon (Work Bench), immár a fényben. Az asztal alatt, kissé balra a dobozban (Box) találod a márványtisztító folyadékot (Marble Cleaner). Szaladj vissza a restaurálós helyiségbe a Shakespeare-szoborhoz. Itt lehetséges, hogy öszszefutsz egy újabb őrrel. Miután elintézted, kombináld a kefét a tisztítószerrel, és használd ezt (Soapy Brush) a szobor kezében lévő tekercsen. Így el tudod olvasni az üzenetét. Most közelíts Shakespeare kezén az ujjára (Shakespeare's Finger) és

húzd rá a nagy gyűrűt (Large Ring). Ekkor alul kinyílik egy fiók, benne egy tekerőkart találsz (Hand Cranck). Sophie ekkor a soron következő verset idézi fel.

Checkpoint –

3.: Fejtsd meg a 2. tekercs versét

Térj vissza a fő hallba (Main Hall). A külső folyosón újabb őr lesz. Ha elintézted, menj be a hallba. Menj a Chaucer's Tombhoz, a költő síremlékéhez (a szekrényes beugrótól balra), aminél Robert és Sophie újraolvassa a verset. Ezek szerint az óramutató irányába tekerve feltárul egy név. Megnézheted a latin feljegyzést a falán, de a lényeg az alatta lévő Puzzle. Annak közepén egy pajzsforma látható (Shield). Használd rajta a Sun Orbot. Ekkor a körülvevő betűkből egy értelmes szót lehet kirakni. Ha megnyomod segítségként az Y gombot, Sophie felolvassa a vers idetartozó részét: a bűnről és szégyenről. Ezzel kapcsolatban a megbocsátó a megfelelő kifejezés, vagyis: PARDONER. Ezt kell óramutató járásával megegyező irányban kirakni. Tehát tologasd a következő sorrendben a betűket: D, R, P, A, R, D. a kirakó megfejtése után a középső kocka felnyílik és kiveheted onnan a nagy gyűrűt (Large Ring).

4.: Fejtsd meg a 3. tekercs versét

Sophie és Robert a második tekercs versikéjét próbálja értelmezni. Menj előre egészen a kezdeti térképig és ott térj be jobbra a sötét folyosóra. A folyosó végén egy újabb rejtvényt találsz: King Henry III Tomb. A rejtvényt megvizsgálva a William nevet láthatod (utalás William Shakespeare-re). A középső részen egy lyukat találsz (Hole). Helyezd bele az előbb talált tekerőkart és a rejtvény aktívvá válik. A betűket egyenként tudod tekerni. Ha mindegyiken egyet tekersz, a következő négy szó jöhet ki:

- WILLIAM
- NEWTONS
- THMPLES
- ELEANA

Ezek közül egyik sem helyes, de ha a második betűt E-n hagyod, a TEMPLES szó értelmes lesz (templomot jelent). Tehát, ha kitekerted a TEMPLES szót, alul megnyílik egy fiók, amiből a szimbólumos cserepet (King Symbol) veheted fel. Ekkor Sophie és Robert újra elemzik a verset. A király szimbólumos cserép beleillik a képbe, de vajon hol lehet felhasználni?

5.: Fejtsd meg a 4. tekercs versét

Fordulj meg és vizsgáld meg az itt álló fémállványt (Scaffolding). A bal belső kereke (Left Rear Wheel) és a külső jobb kereke (Right Front Wheel) le van fixálva. Oldd ki e két kerék fékezését, és ekkor mozgathatóvá válik az állvány. Állj elé és told meg (Scaffolding, Push) egy kis akcióval. A mögötte talált kapun lakat van, ezért használd a csípővágót. Ekkor beléphetsz a kápolnába (St John's Chapel).

A belépést követően balra a dobozban (Box) pakolgass egy kicsit (Book, Move) hogy hozzáférj az elsősegély csomaghoz (First Aid Kit). Ezután fordulj a bejárattal szemközti sakktáblás rejtvényhez (Baron Hunsdon's Tomb). Az egyes lapokon minták találhatók. Az egyik azonban hiányzik (Empty Space), ide helyezd be az előbb szerzett King Symbolt. A megoldás pedig a versben rejtőzik (menüben utánanézhetsz: Clues, Fourth Poem). Először a királynőt említi, majd a bárót. Utána említi a katonát, „aki nem előbb jön, mint a lovag". Tehát sorrendben kell lenyomnod az egyes lapokat. A helyes sorrend:

1. Queen (középen, fekete)
2. Baron (balra ettől kettővel, fekete)
3. Knight (Queen mellett jobbra, fehér)
4. Soldier (Baron mellett balra, fehér)

A kirakó megfejtése után egy fiók nyílik meg alul, ahonnan egy szokatlan hengert vehetsz fel (Unusual Cylinder). Robert és Sophie már az utolsó, 5. verset elemezgeti, amikor betéved egy őr.

6.: Fejtsd meg a 5. tekercs versét

A másik oldalon a sír mellett belül egy golfütőt vehetsz fel fegyverként. Ha elintézted, indulj vissza a fő hallon át Newton sírhelyéhez (Newton's Tomb). Az 5. vers ugyanis gömböket említ, és ott találtad a Napot formázó golyót, valamint az asztrológiát szimbolizáló hatalmas gömböt. Odabent egy őr szédeleg. Miután kiütötted, fordulj a síremlékhez, és nézd meg az alsó domborművön a Nap golyó helyét (Sun Orb Cavity). Ide kell majd betenned valamit. Kombináld össze a menüben a szokatlan hengert és a Nap golyót. Így kapod meg a Sun Orb Cylindert. Ezt helyezd be az előbbi nyílásba. Ekkor megint egy titkos fiókból kerül elő az újabb üzenet. Ennek azonban le van tépve az alja. A másik fele nálad van. Illeszd hozzá a nálad lévő darabot (Torn Scroll), és az üzenet teljessé válik.

Az üzenet a család újraegyesüléséről szól. Sophie kicsit értetlenkedik, mert tudomása szerint már minden családtagja meghalt. Segítségképp nagyapja mellékelt egy kirakót, amiből továbbléphet az új nyomra. A kirakó függőleges oszlopait: A, B, C, D, E betűkkel, a vízszintes sorokat: 1, 2, 3, 4 számokkal jelölöm. A következőképp cserélgesd a kirakó darabjait:

A1 – C3	B4 – A4	D2 – C2
A2 – B2	D4 – B1	D4 – E4
A2 – A1	E3 – E1	E4 – E3
B1 – A2	C2 – B4	E3 – D2
B3 – A3	D2 – C4	D3 – E3

A Puzzle kirakása után egy templom képe rajzolódik ki, de ami érdekesebb, hogy némely csempékre betűk lettek vésve. Ezekből a PAYENS szót lehet kiolvasni.

Sok töprengésre most sem marad idő, mert megérkezik Remy és elhurcol Teabinghez. Mint kiderül, az egész mögött Teabing áll, és nem is rabolták el. Valójában neki kell a Grál, és a zárókő. Remy visszadja Robertnek a Cryptex-et, mivel úgyis csak ő tudja megfejteni. Mivel Teabingnek már nincs szüksége Remy szolgálataira, lelövi.

Checkpoint –

Teabing közli, hogy az egészben az a csodálatos, hogy őt ezekért nem lehet hibáztatni, hisz Robert és Sophie mentek hozzá segítséget kérni, önként. Teabing kitálal mindenről, és Sophie megpróbálja szóval tartani, amíg Robert megfejti titokban az utolsó Cryptex-et, aminek kódszava a PAYENS. Ez elég furcsa feladat lesz.

Sophie: Sophie csak annyit ad az elején segítségként, hogy Teabing utálja, ha saját szavait fordítják ellene fegyverként. Ezt kell kihasználnod a következő beszélgetésben. A megjelenő témák közül a következőket válaszd:

1. körben: I thought you told us that only the worthy can find the grail?

2. körben: You are the one responsible for my Grandfather's murder.

3. körben: 3. válasz You are no better than the Church.

Eközben Robert: A három figyelemelterelő válasz alatt lazán kirakhatod a Cryptexen a PAYENS megfejtést.

Sophie, Robert és Teabing vitájából kiderül, miért kellett Sophie nagyapjának meghalnia. A királyi vérvonal védőjeként kész volt meghalni, hogy a titok titokban is maradjon, különben az egyház rejté-

lyes különítménye Sophie életére tört volna. Teabingnek csak a Grál a fontos, ezért egyik féllel sem törődve használta ki a kínálkozó lehetőségeket. A heves viták tisztázása után Teabing a Cryptexet akarja, amit sosem kaphat meg, mert Robert elhajítja – miután ő már ugye elolvasta. A Cryptex tönkremegy, és örökre elveszni látszik a Grál holléte. Ekkor a rendőrség is betoppan és letartóztatja Teabinget.

Rosslyn Chapel

Sophie: A rejtély megoldásához Robert és Sophie utolsó állomásként a Rosslyn kápolnába utazik. Sophie felismeri a helyet, mintha már gyermekkorában járt volna itt.

Menj vissza az előtérbe és lépj az ereklyetartóhoz (Baptismal). Vedd fel róla a fedőkövet (Stone Lid). Ezután lépj a másik oldalon a nehéz faládához (Wooden Chest), és vedd szemügyre az előtte lévő karcolásokat a padlón (Marks on the Floor). Ebből következtetni lehet, hogy a láda korábban el lett mozdítva. Ezután egy kis akciózással told arrébb (Pull), majd nézd meg a padlót (Floor). Egy laza padlólapot (Loose Stone, Move) mozdíthatsz el. Alatta egy kis korongot (Daisy Disc) találsz. Ezután menj a nagy terembe, és rögtön az elején szemléld meg a fali domborműveket (Angel):

- Jobbról: Hope, Truth
- Balról: Faith, Courage, valamint a Stone Memorial

A Stone Memorialhoz lépve tudod megnézni az itteni két angyalt. Valamint itt találhatsz balról az oszlopon egy doboz gyufát (Match Box).

Ezután menj vissza a bal oldalra és húzd el a piros függönyt a zsinórral (Pull). Egy kőszerkezetet találsz itt (Stone Sculpture), a közepén egy üres hellyel (Empty Space). Helyezd ide az előbb talált Stone Lidet, és vedd ki a lent kinyílt fiókból a következő korongot (Lily Disc). Menj a túloldali piros függönyhöz és azt is húzd el (Pull). Látsz bent a sötétben egy tárgyat (Object), ami egyébként egy gyertyatartó gyertyával (Candle). Gyújtsd meg a gyertyát a gyufával, és olvasd a latint (Latin Inscription). A latin szöveg szerint: „A bor (Wine) erős, a király (King) erősebb, a nők (Women) még erősebbek, de az igazság (Truth) mind felett áll." Ezután menj előre, és nézd meg a csavart díszítésű középső oszlopot (Apprentice Pillar), majd az ettől balra eső másik kettőt is Journeyman Pillar, Master Mason Pillar). Robert kisebb történettel kommentálja az ezekhez kapcsolódó információkat. Ezután menj be az elkerített részbe, ahol három kisebb fiókos oltárt (Altar) találsz. A legbelső oltár alsó fiókjában (Drawer) egy feljegyzést találsz (Ceiling Journel) a csillag szimbólumairól:

Daisies (százszorszép) – Innocence (ártatlanság)

Lilies (liliom) – Purity (tisztaság)

Sunflowers (napraforgó) – Adoration (imádat)

Roses (rózsa) – Love (szeretet)

(Utolsó, nem meghatározott): Égen a csillagok; félhold; egy kis csillag; galamb, Nap, nyitott tenyér

Mindez nem sokat jelenthet így, de menj ki jobbra a kapun lévő vörös csillag szimbólumhoz (Star of David Gate) és szemléld meg. A női és férfi nem együttesét jelképezi a Solomon's Sealt – fűzi hozzá Robert.

1.: Találd ki a kapu kinyitásának módját

Tehát meg kell találnod a módját, hogy kinyisd a kaput. Menj vissza a Truth-szoborhoz, mert az előbbi latin leírás szerint „az igazság mind felett áll". Miután megvizsgáltad, Robert segítségével akciózva

megtalálod a fali szobor felett a rózsa korongot (Rose Disc).

Tehát három korong van nálad. Pakold be ezeket a kapu csillagába a feljegyzés alapján: a Daisy Discet az Innocence nyílásba; a Lily Discet a Purity nyílásba, a Rose Discet a Love nyílásba. Ekkor a kapu kinyílik.

Checkpoint –
2.: Találj ki a sekrestyéből

Jobbra egy kővésetet (Stone memorial) találsz, latin felirattal (Latin Inscription). Az írás szerint: „Keresd a föld közepét és megtalálod a követ." Menj előre, és a folyosó végén az oltár mellett egy földgömböt (Globe) találsz. Forgasd meg (Spin), és rábukkansz a föld „hiányzó részére" (Missing Piece of Globe). Skócia, Wales és Anglia hiányzik belőle, de miért? Menj vissza és térj be a sötét folyosóra. Nézd meg balról a vérző angyalszobrot (Bleeding Angel) és a kezében megtalálod a hiányzó részt (Oddly Shaped Stone). Szaladj a földgömbhöz és pattintsd be a hiányzó darabot. Ekkor a gömb felnyílik és újabb korong kerül elő (Star Disc). Menj vissza a sötét folyosón át a kis szobába, ahol egy fura padlólapot találsz a padlón (Stone Slab). Nézd meg rajta a csillag szimbólumot (Star Symbol) és helyezd bele a Star Discet.

Ekkor egy Puzzle tárul eléd. Nagyon könnyű kirakni, főként a leírást figyelembe véve (Égen a csillagok; félhold; egy kis csillag; galamb, Nap, alul a nyitott tenyér). Mint a korábbiakban a betű a függőleges oszlopokat, a szám a vízszintes sorokat jelöli. A megoldás a következő:

D1 – A1	C2 – B4	B3 – A3
B3 – D4	D2 – C4	C3 – A2
A3 – D1	C3 – D2	C3 – B2
B2 – A4	C2 – D3	B3 – C2

A Puzzle kirakása után egy ajtó kattanása hallatszik. Egy csapóajtót rejthet a padló. Lépj a dobozok mellé jobbról (Wicker Box) és lökd arrébb (Push) akciózva. Ezután nyisd fel a csapóajtót (Trapdoor), hogy egy titkos könyvtárba juthass (Secret Library). Menj le. Jobbra egy falra írt családfát látsz (Mural), ez őrzi a királyi vérvonal titkát. Nézd meg mindkét oldalát. Ezen az oldalon az összedobált székeknél keresd a SECRETET: jobbra egy könyv (Da Vinci's Codex Atlanticus). Balra a sarokban egy fotóalbum (Photo Album), benne újságkivágások Sophie gyerekkori múltjából (Newspaper Clippings). Ekkor jön rá Robert, hogy maga Sophie a Grál. Ugyanis ő Jézus leszármazottja, az egyetlen élő. Nagyapja pedig nem akarta, hogy erre fény derüljön, mert Sophie életére törtek volna. Ekkor betoppan Sophie igazi nagyija és a családról mesél. Az autóbaleset után elválasztották Sophie-t, és testvérét, hogy kellően eltitkolhassák a vérvonal öröklődését, amiről csak a beavatottak tudhatnak.

Ezután Sophie megköszöni Robertnek, hogy elhozta ide és együtt megfejtették a családi titkot.

Ezután, Párizsba visszatérve, Robert megérti a végső megfejtést: Valóban létezik a kézzel fogható Grál, méghozzá itt Párizsban.

Louvre Revisited

Robert: Ez a pálya az első pálya után nyílik meg. A galériában gyakorolhatod a titkosírás megfejtését. Lépj a jelzett képekhez, és keresd rajtuk UV-fénnyel (automatikusan előveszi) a jeleket, hogy megfejtsd az üzeneteket (Attempt Puzzle).

Louvre Museum Painting:

YOU SHOULD NOT HAVE RUN MONSIEUR SAUNIERE NOW TELL ME WHERE IT IS

Saint Sulpice Painting:

THE SISTER MUST HAVE BEEN CALLING PRIORY MEMBERS WHEN SHE WAS ATTACKED

Normandy Mansion Painting:

ITS THE PRINCESS SOPHIE KEY MY GRANDFATHER PROMISED ME

Bank of Zurich Painting:

IT IS THE CRYPTEX THIS IS BASED OFF OF A DESIGN BY DA VINCI

Chateau Villette Painting:

THE LEGEND OF THE HOLY GRAIL IS A LEGEND ABOUT ROYAL BLOOD

Biggin Hill Airfield Painting:

SAUNIERE BROUGHT US TOGETHER TO FOLLOW THESE CLUES FOR A REASON

Temple Church Painting:

SILAS TAKE THE KEYSTONE FROM MR LANGDON TEABING IS OUR HOSTAGE NOW

Westminster Abbey Painting:

TEABING FELT THE TRUTH CRASHING DOWN ON HIM THE GRAIL WAS LOST TO HIM

Rosslyn Chapel Painting:

THE QUEST FOR THE GRAIL IS THE QUEST FOR THE DIVINE IN EACH OF US

Az Utolsó vacsora képét (The Last Supper) a belső teremben nézheted meg.

Rosslyn Revisited

E pályán a megszerzett SECRET tárgyakat tekintheted meg a kis szobában, a zenéket lejátszhatod szemben –Orrery (a Naprendszer-modellnél). Valamint, ha minden Secretet megszereztél, felmehetsz a fő terembe, ahol különféle kirakók várnak rád (Baptistry).

Anagram Pedestal megfejtések:

SISTER SANDRINE BIEIL (The Bard)

LEIGH TEABING (The Baron)

ROBERT LANGDON (The Knight)

SILAS (The Priest)

BEZU FACHE (The Soldier)

SILAS (The Priest)

SOPHIE NEVEU SAINT CLAIR (The Queen)

REMY LEGALUDEC (The Merchant)

JACQUES SAUNIERE SAINT CLAIR (The King)

Ezután megfejtheted a terem közepén az ereklyetartó asztalon lévő kirakót is. A karaktereknek megfelelő gombokat abban a sorrendben kell nyomnod, ahogy az egyes szereplők először jelentek meg a játékban – időrendi sorrendben:

1. Priest (pap)
2. Knight (lovag)
3. Soldier (katona)
4. King (király)
5. Queen (királynő)
6. Bard (bárd)
7. Merchant (kereskedő)
8. Baron (báró)


Hétvégén is tudsz vásárolni!!!
PS2, Playstation Portable,
Xbox, Xbox360, Gamecube játékok óriási választékban!
Adás - vétel - csere
Megunt játékaidat vagy gépedet megvásároljuk, vagy más termék árába beszámítjuk!
Petőfi Csarnok Bolhapiac
06-70-296-6810
Csomagküldés! Rendelés telefonon vagy e-mail-ben!
E-mail: gameattila@chello.hu

Ha ezeket is megoldottad, az összes Visual Database frissítve lesz, és Checkpointot ad a játék. Itt menthetsz, de csak a Quit (kilépés) ponttal tudsz innen távozni.

Megszerzett SECRET tárgyak:

Saturn Sphere (The Louvre)
Jupiter Sphere (Normandy Mansion)
Mars Sphere (Bank of Zurich)
Venus Sphere (Chateau Villette)
Mercury Sphere
(Biggin Hill Airfield)
Moon Sphere (Temple Church)
Sun Sphere (Westminster Abbey)

Lead Coin (The Louvre)
Tin Coin (Saint Sulpice)
Iron Coin (Bank of Zurich)
Copper Coin (Chateau Villette)
Mercury Coin (Biggin Hill Airfield)
Silver Coin (Temple Church)
Gold Coin (Westminster Abbey)

Da Vinci's Aerial Screw
(The Louvre)
Da Vinci's Ornithopter
(Saint Sulpice)
Da Vinci's Tank
(Normandy Mansion)
Da Vinci's Ballista (Bank of Zurich)
Da Vinci's Warcart
(Chateau Villette)
Da Vinci's Bridge
(Biggin Hill Airfield)
Da Vinci's Paddleboat
(Temple Church)
Da Vinci's Codex Arundel
(Westminster Abbey)
Da Vinci's Codex Atlanticus
(Rosslyn Chapel)

Szimbólumok:



Váradi Andrea, Szeged

© 2006 Kiadja a RADIANT BT
Postacím: 6701 Szeged, Pf. 1232
Tel.: 20/973-5633
Az anyagot összeállította:
Radics Antal
Tördelőszerkesztő: Savanya Zsolt
Lektorálás: Kopasz Mónika
Nyomdai munkálatok:
Tisza Press Nyomda
Felelős vezető: Tiszai Gábor
Hirdetésfelvétel: mindennap
9–17 óráig: 20/915-5960
Terjeszti a LAPKER RT.

Várható következő megjelenés:
2006. december 12.

KONZOLOK SZERVIZE

GameCity2



Akciós termékek:

Sony Playstation 2

PSTwo alapgép	34990
PS2 irányító	4990
PS2 8M memokártya	4990
PS2 irányító+8M memokártya	8990
PS2 RGB kábel	1990
PS2 irányító hosszabbító kábel	1490
PS2 8M memokártya + hosszabbító kábel	5490
PS2 használt gép	24990-től
PS2 játékok változó kínálattal	1990-11990-ig

Sony Playstation / PSOne

PSOne alapgép	12990-13990-ig
PSOne irányító	1990
PSX 8M memo 120 blokk UGY	1990
PSOne/PSX használt gép	9990-től

Sony PSP - Playstation Portable

PSP alapgép	54990
PSP gigapack	59990
PSP játékprogramok	4990-től
PSP Memory Stick 1GB	9990
PSP Memory Stick 2GB	16990

Microsoft Xbox

Xbox alapgép magyar menüvel	44990
Xbox irányító "S"	8490
Xbox irányító (utángyártott)	4990
Xbox játékok	1990-tól
Xbox használt gép	29990-től

Xbox 360

Xbox360 alapgép Core	74990
Xbox360 alapgép teljes	95990
Xbox360 memokártya	7990
Xbox360 drótnélküli irányító	12490
Xbox360 játékok	5990-től
Xbox360 merevlemez	24990-25990

Nintendo Gamecube/GBA

Gamecube alapgép +1 játék	24990
Gameboy Advance játékok	4990-től

Sony Playstation / Playstation 2, Microsoft Xbox és egyéb konzol játékgépek szakszerű szervizelése sok éves tapasztalattal, rövid határidővel, garanciával! Díjmentes állapotfelmérés / bevizsgálás, árajánlattétel!

Szerviz szolgáltatásaink:

Sony Playstation / PSOne

CD tárcsa csere	1990
Olvasófej csere	5490
Alaplap javítás	1490-2990
Alaplap csere	3990-5990
PSX (régi típus) tápegység csere	3490
PS One (új típus) tápegység csere	3490
irányító port javítása	990-1990
irányító port csere	2990
irányító javítás	1490-1990

Sony Playstation 2

Olvasófej csere (v1-v10)	14990
Olvasófej csere (komplett v10 Sanyo)	14990
Motorvezérlő IC (BA-5815FM) csere	3990
Sanyo motorvezérlő IC (LA-6508) csere	4490
Komplett DVD tálcamechanika csere	4990
Alaplap csere	9990-15990
Egyéb alkatrészek, javítások	2990-7990
Ventillátor csere	1490
Takarítás	1490
Irányító port csere	2990
Tápegység csere (V1-V7)	6990
Tápegység csere (V9-V10)	6990

Sony PSTwo (újabb típus)

Külső tápegység csere	6990
Olvasófej csere (komplett)	10990
Alaplap csere (V12)	9990-14990

Microsoft XBOX

DVD meghajtó csere	10990
Alaplap csere	14990
Tápegység csere	6990
Külső burkolat csere	4990
Irányító javítás	1990

Nintendo Gamecube

Olvasófej javítás	3990-5990
Olvasófej csere (komplett)	9990
Egyéb javítások	2490-6990

Sega Dreamcast

GD-ROM meghajtó csere (komplett)	9490

A felsorolt szervizszolgáltatás árak minden esetben tartalmazzák az alkatrészköltséget és a munkadíjat is. A szervizünk által elvégzett munkára és a beépített alkatrészekre garanciát vállalunk! Csomagküldés postai úton 1-2 napos határidővel! Hibás készülékek javítása oda-vissza postázással is!

Jelen árak 2006 október 31-ig, vagy visszavonásig érvényesek és tartalmazzák az ÁFA-t! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Konzolok Szervize (GameCity2)

1062 Budapest, Hunyadi tér 12.

Tel: 06-1 479-0812 - Hotline: 06-20-542-61-32

Nyitva tartás: H-P 10 - 17 - E-mail: info@konzolokszervize.hu

